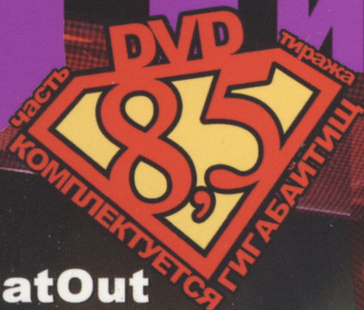


СОТНЯ ИГР НА ОДНОМ ПОСТЕРЕ

№1 (92)`2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



На DVD
- **ПОЛНЫЕ КЛИЕНТЫ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР** Legend of Mir 3 и Wish
- **ВИДЕОНАВИГАТОР** как создавали Pirates!



FlatOut
Александр
Сталинград
Children of the Nile
Armies of Exigo
Chronicles of Riddick
Sid Meier's Pirates!

МЫ НАГРЯНУЛИ

Лондон
- Novalogic
- Slitherine Software

Стокгольм
- Paradox Interactive

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
НАША ПРЕЛЕСТЬ



Sonic Heroes
Хьюстон! У нас проблемы. Вызывайте сверхзвукового ежа.

Артель
ЛУЧШИЕ игры 2004

Железо
ОПТИМАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР
за деньги, которые у вас есть

История
VALVE

МЫ ВЕРИМ – ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Прохождения на диске:
Knight of Honor
Космические рейнджеры 2
Moment of Silence

+
Плюшевый хэдкраб!
Заводные мамонты!
Смерть редакции от кофеина!


ISSN 1680-3264
9 771680 326001

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №1 (92)'2005 Артель 2004, Children of the Nile, Pirates!, LOTR: Battle For Middle-Earth, Armies of Exigo, FlatOut, Sonic Heroes, TOCA 2















Всем привет!

Первоначально это "слово" началось с едкого анекдота времен застоя. О жизни и нашем месте в ней. Но по прошествии трех недель описанное чуть ниже происшествие как-то перестало тянуть на столь злобное начало. Да и выпускающий насел: не нравится ему, когда вот так вот... Да и мне уже не нравится, хорошо, что все было написано сразу по горячим следам, зато теперь можно, поостынув, слегка подретушировать.

В общем, речь сегодня пойдет о World of Warcraft Collector's Edition, которая была выслана в редакцию из заокеанского забугорья чуть ли не в день релиза. Но не дошла. Вместо нее объявилась бумажка, на которой черным по белому было напечатано, что отправление задержано таможней. Где оно будет бесплатно ждать своей участи на протяжении пяти дней, а потом будет продолжать ждать, но уже за отдельную плату.

Мы не стали ждать пять дней, нам не терпелось поскорее заполучить коробку со всем ее драгоценным содержимым общим весом 2.8 кг. Таможня нас ждала в здании международного почтамта.

Было еще совсем не поздно, чуть больше трех пополудни. Помещение таможни обнаружилось быстро. Взглянув на нашу бумажку, любезный прапорщик отправил нас в общий зал к стойке номер девять. У стойки никого не было. Любезная же девушка, поболтав еще минут пять по телефону о каких-то фильмах, подняла к нам симпатичные глазки и поинтересовалась, чего мы тут стоим. Увидев "ответ", протянула нам образец заявления, в котором требовалось написать, что мы просим выдать нам отправление, что для личного использования, что не оплачивали, что наложенная стоимость такая-то. Стоимость мы не знали, поэтому не вписали. Тут же сделали ксерокс паспорта получателя. Вооружившись уже комплектом бумаг, мы вернулись к таможенникам. Любезный прапорщик переадресовал нас в соседнее окно, в котором можно было видеть блондинку в униформе. Блондинка что-то кому-то втолковывала по телефону. Втолковывала минут семь-десять. Тем временем прапорщик успел нам объяснить, что посылки с оценочной стоимостью до 10 тыс. рублей таможня обычно не задерживает. Наконец, блондинка переключилась на наши бумаги. "Здесь не дописана последняя фраза", - заявила она и протянула нам заявление. "Что именно?" - поинтересовались мы. "Последняя фраза". Не знаю, какой у нее был цвет глаз при рождении, но в этот момент они были оловянными. У стойки №9 любезная девушка, мне так кажется, выругалась про себя матом. "Ей всего-то нужно было посмотреть на бланк в ящике", - сказала она и позвонила по телефону. Прошла пара минут, и ей сообщили необходимую информацию. Мы дописали "$78" и вернулись к блондинке. Подождали, пока подойдет очередь.

"Приходите завтра после 12". "!?" Еще не было четырех часов дня. "А можно узнать причину задержания?" "Приходите завтра после 12".

Мы пришли завтра после двенадцати. На нашу бумажку влепили штамп и отправили в общий зал почтамта получать посылку.

"А можно узнать причину задержания?" - поинтересовались мы.

"Без объявления причины" - прозвучало в ответ.

"Нам бы причину, за что?"

"Без объявления причины... ины... ины..."

Как оказалось, на этом все не закончилось. Мы все знаем, что такое коллекционные издания. Это красиво, это стильно, это доп. фишки и материалы, это обалденная упаковка. Коллекционный бокс WoW оказался грубо разорван по краям. Судя по всему, его попытались открыть "в лоб", вместо того, чтобы просто выдвинуть внутренний контейнер с содержимым.

Я не знаю. Некоторые считают, что во всем нужно уметь находить хорошее. Я попробую, дайте мне шанс. Я даже, кажется, нашел.

И снова в этом месте стоял кусочек злобы. И я его тоже переписал.

Хорошо, что плохое забывается.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

№ 92
ЯНВАРЬ 2005

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская
Главный редактор
Игорь Бойко
Выпускающий редактор
Константин Подстрешный
Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов
Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев
Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев
Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин
Редактор
Рафаил Фаткулин
Редактор CD и DVD
Михаил Баранов
Корректор
Алена Лукаш
Арт-директор
Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка
Дмитрий Кузнецов
Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский
Художники
Даниил Кузьмичев
Александр Еремин
Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound
Отдел рекламы
Александр Смирнов
Телефон: 744-6787
E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Обложка:
Street Racing Syndicate

Подписной индекс:
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.
Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж **65.000** экз.
Цена свободная.

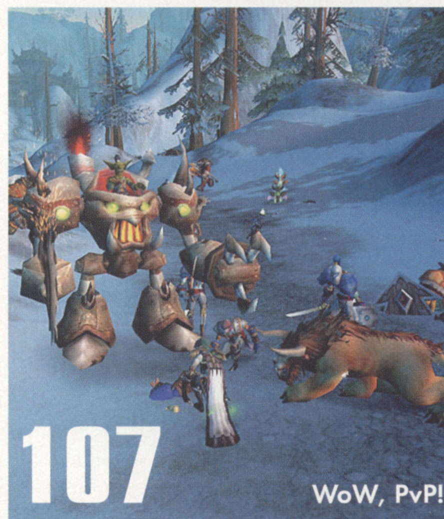
ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2004 г.

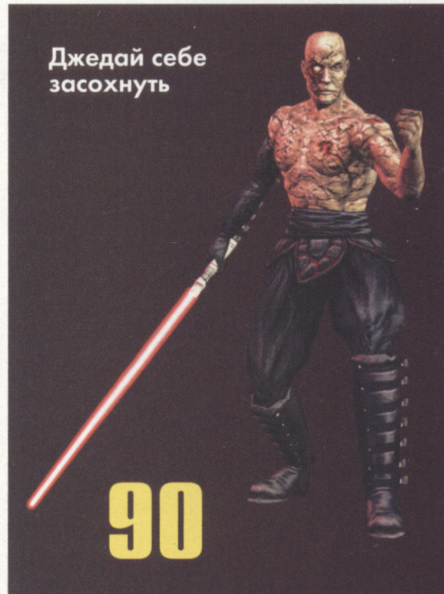
ИГРЫ В НОМЕРЕ

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ



Сид, ну пожалуйста, еще один автограф! И можешь прятаться хоть в портсигаре

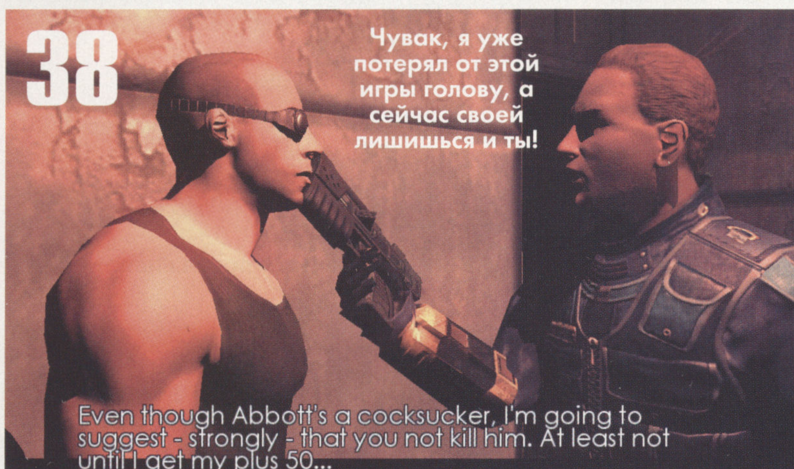




Постер. О, у нас в этот раз замечательный постер. Начали мы его делать в августе. В октябре кому-то пришла в голову светлая идея, добавить на него еще десяток игрушек. Аккурат к концу декабря мы его доделали. Разбудите нас, пожалуйста, в марте.




28
В деревню, в глушь, в Лондон!


38
Чувак, я уже потерял от этой игры голову, а сейчас своей лишишься и ты!
Even though Abbott's a cocksucker, I'm going to suggest - strongly - that you not kill him. At least not until I get my plus 50...


68
Перепиши история заново, или За Родину, за Мордор!


76
Твоя улыбка светит ярче, чем биксеноновые фары...



В Древней Персии брейк-данс танцевали с саблями



Мне сверху видно все, ты так и знай!

ВИНТИКИ СИСТЕМЫ

Рейтинги и прочее...

Читаете ли вы наш журнал регулярно или впервые взяли его в руки, вам наверняка будет интересно узнать наш Самый Большой (теперь уже в прошлом, раз мы решили его раскрыть) Секрет: как мы оцениваем игры. Сразу же хочется разочаровать наиболее преданных и доверчивых: все рейтинги на страницах нашего журнала субъективны и зависят от мнения авторов рецензий. Что же касается конкретных числовых величин, то система выведения итоговой оценки весьма проста. Игра оценивается по нескольким параметрам, каждый из которых имеет свой вес (в данном случае, вес – понятие математическое, и означает, насколько сильно влияет конкретный параметр на общий рейтинг).

NaviRating © Artel Entertainment, 2004

Жанр: ADVENTURE
Раздел: RPG / ADVENTURE

Рейтинг

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆	7
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆	9
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★☆☆☆☆☆	5
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	8

СБРОС

7,3

Объективный расчет субъективного рейтинга

Далее оценки игровых составляющих перемножаются со своими "весами", и получившиеся результаты складываются, давая в сумме итоговую оценку. Элементарно.

Представьте себе:

0.0 – 2.0 Фредди Крюгер удавится от зависти
2.1 – 4.0 все не так страшно, но "сердечникам" все равно стоит поостеречься
4.1 – 4.9 играть можно, но не нужно
5.0 – 5.9 как предыдущее, но не в столь категоричной форме
6.0 – 6.9 эх, если бы руки разработчиков были чуть менее кривыми...
7.0 – 7.9 кому-то может и понравиться
8.0 – 8.9 просто здорово, а если еще и ваш любимый жанр...
9.0 – 9.4 из-за таких игр вас выгонят с работы, из института и армии
9.5 – 9.9 шедевры различной степени гениальности (появляются, как кометы, раз в несколько лет)
10.0 такого не бывает

НОВОСТИ

Андрей ИВАНОВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Леонтий ТЮТЕЛЕВ
Horse With No Name

Девушка, а сколько вам лет?

Проверяйте паспорт, не отходя от кассы

Компания Take Two Interactive, издатель игры The Guy Game, столкнулась с проблемой судебного разбирательства. Для начала немного о самом проекте: он представляет собой обычную викторину, за правильные ответы в которой в качестве приза выдаются фотографии и видео обнаженных моделей. И теперь, через несколько месяцев после релиза, одна из девушек, чьи фото попали в проект, подала в суд на издателя. По заверениям истца, на момент съемок, ей не было еще восемнадцати лет, а, следовательно, теперь “Take Two ущемляет ее права”, а также поднят вопрос о правомерности выпуска продукта с изображениями обнаженной несовершеннолетней девушки. Теперь от издательства требуется либо отозвать из магазинов весь тираж, либо выплатить истцу нехилую компенсацию. - Д.К.

Вот кому-то из этих нет восемнадцати? Сомнительно

Перебитые номера

И “Корсары 2” превращаются...

Компания “Акелла” объявила, что “Корсары 2” в продаже не появятся. Однако не пугайтесь, игра все же выйдет, но уже с цифрой “три” в названии. Вице-президент по разработкам, Дмитрий Архипов прокомментировал сложившуюся ситуацию следующим образом: “За время, прошедшее с момента анонса игры “Корсары 2”, проект успел вырасти и трансформироваться настолько, что просто игрой для фанатов первых “Корсаров”, хардкорной альтернативой “Пиратам Карибс-

Презентация

СТРИМительная Арена

В середине декабря безвозвратно ушедшего 2004 года в кафе “Публика” состоялась презентация нового российского игрового портала “СТРИМ.Арена” от крупнейшего московского интернет-провадейра “МТУ-Интел”. Портал начал свою работу совсем недавно – 25 ноября и уже успел снискать популярность среди игроков (по данным компании еженедельно “СТРИМ.Арену” посещает порядка 10 тыс. человек). Предыстория появления этого современного игрового сервиса восходит к началу осени 2004 года, когда на рынке интернет-услуг Москвы появилось заманчивое предложение от все тех же “МТУ-Интел” – домашний



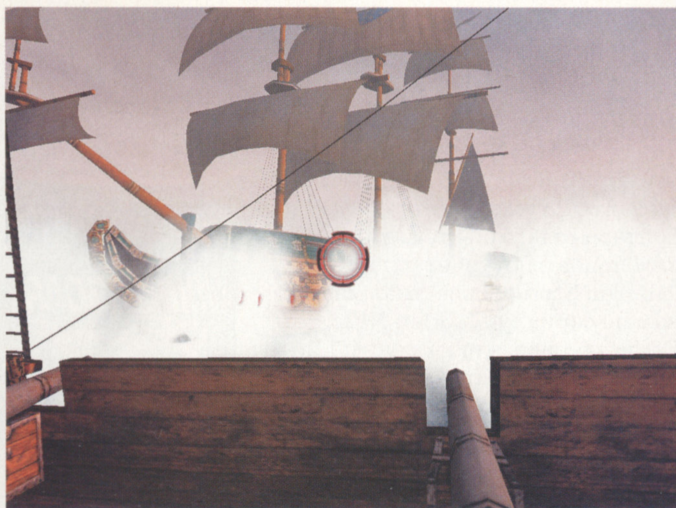
скоростной канал “СТРИМ”. Начинание оказалось настолько успешным, что уже сейчас специалисты “МТУ-Интел” говорят о качественно новом уровне домашнего интернета столицы. Именно в расчете на дальнейший рост круга потребителей скоростного интернета “СТРИМ”, был создан игровой портал “СТРИМ.Арена”. Однако не стоит думать, что “СТРИМ.Арена” рада только “своим” - зайти и принять участия в баталиях сможет любой игрок.

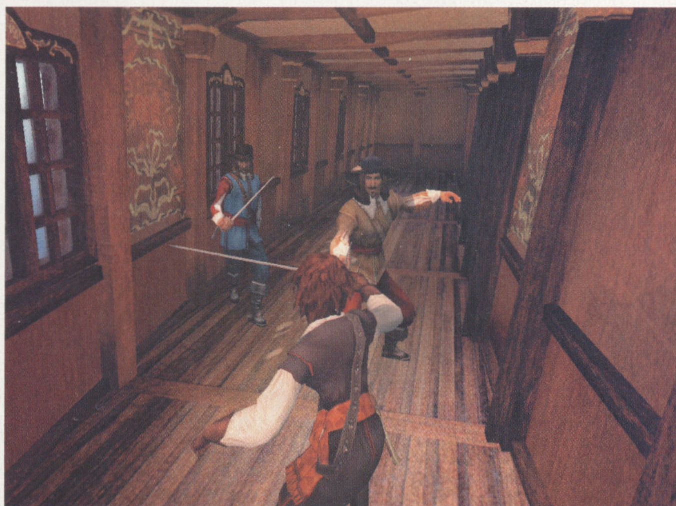
“СТРИМ.Арена” уже сейчас способна порадовать тех, кто неравнодушен к сетевым развлечениям. Портал поддерживает такие игры, как: “ИЛ-2: Штурмовик”, Counter Strike 1.5, 1.6, Source, Wolfenstein - Enemy Territory, Half-Life 2: Deathmatch и “Территория” (основателем и идеологом которой является, кто бы мог подумать, господин Жуков, солист группы “Руки вверх”). Также планируется поддержка грядущего гоночного хита Street Racing Syndicate, закрытый показ которого состоялся сразу после презентации “СТРИМ.Арена”.





Как сообщили представители “МТУ-Интел”, компанией развернута серьезная деятельность по привлечению новых масштабных игровых проектов, и уже сейчас ведутся переговоры с крупными зарубежными и отечественными издателями. Немаловажный факт для всех владельцев пакета “СТРИМ” - бесплатный трафик при доступе к порталу. “СТРИМ.Арена” является не только игровым, но и информационным ресурсом, предлагающим посетителям последние новости о наиболее ожидаемых игровых проектах и онлайновых турнирах. Будут также демо-версии, форумы и прочие, так или иначе связанные с играми вещи. – Л.Т.





⬆ Прорубаясь к релизу

кого Моря", его назвать уже нельзя. "Корсары 3" - это действительно абсолютно новая игра, игра нового уровня во всех смыслах этого слова". Релиз этого проекта в России запланирован на первое полугодие 2005 года. - Д.К.

На свободу с чистой совестью

Определена дата релиза Juiced

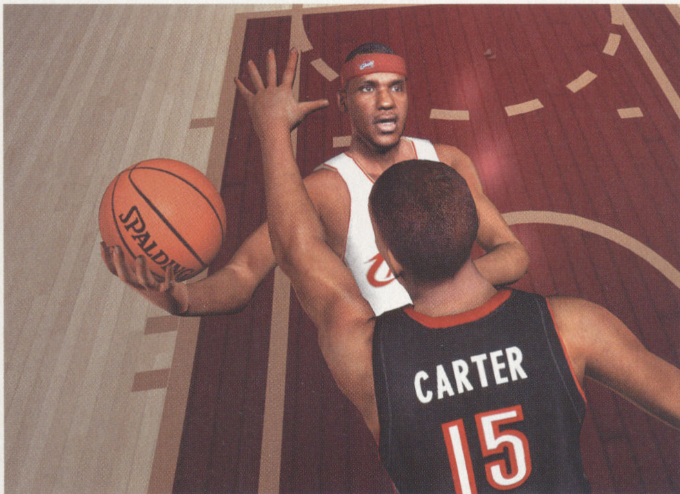
Наконец-то издательство THQ определилось со сроками выхода многострадального симулятора стрит-рейсинга – Juiced. После объявления в начале сентября о банкротстве Acclaim, проект был на волоске от гибели, однако организация Fund4Games взялась за финансирование разработки этой многообещающей игры, одновременно занявшись поисками издателя. Вопрос был решен уже в октябре, уплатив почти $10 млн., THQ получила права на издание произведения JuiceGames. Изначально планировалось, что игра появится еще в начале осени 2004 года, теперь же официальная дата релиза сместилась на май 2005. - Д.К.



ФЛАГМАН КАПИТАЛИЗМА

EA и NBA

Эксклюзива не будет

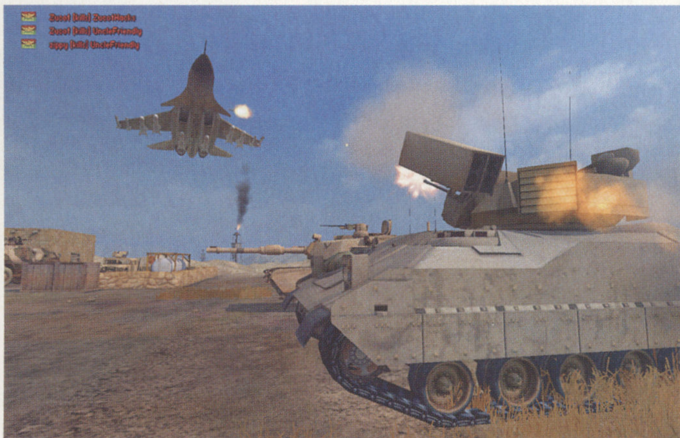


Делиться надо!

Национальная Баскетбольная Ассоциация отказала Electronic Arts в предоставлении эксклюзивных прав на использование команд, стадионов, реальных игроков мирового баскетбола. По некоторым предположениям, если бы NBA приняла это предложение, то она потеряла бы слишком много, так как в отличие от той же NFL, игры по которой выходят не так часто, проектов на баскетбольную тему существует немало, и их выпускает не только EA. - Д.К.

Второй заход

EA и DICE строят планы



Работа над Battlefield 2 тем временем идет полным ходом

Electronic Arts сообщила о новых планах покупки DICE. Так как почти треть акционеров против полного поглощения студии, то американское издательство решило просто перекупить больше половины акций шведских девелоперов, вместо 90%, запланированных ранее. Таким образом, EA все равно сможет диктовать свои условия разработчикам. Однако в тоже время, сама DICE до сих пор пытается уговорить противников покупки компании, так как покупка 90% акций принесет шведам более существенные денежные вливания. Окончательно все должно решиться 20 января. - Д.К.

NASCAR из Флориды

"Я с детства не любил овал..."

Electronic Arts подтвердила, что именно она займется изданием очередного симулятора NASCAR 2005 (рабочее название) для PC. Разработка данного проекта ведется почти полтора года, при этом, в роли девелоперов выступает флоридская Tiburon Studio, известная игрокам по сериалу Madden NFL. Единственное, что на данный момент известно о самом проекте: он будет содержать режимы NASCAR NEXTEL Cup Series, NASCAR Craftsman Truck Series и NASCAR Busch Series. Естественно, EA запаслась всеми необходимыми лицензиями для того, чтобы максимально приблизить игровой NASCAR 2005 к своему реальному прототипу. - Д.К.



EA купит Ubisoft

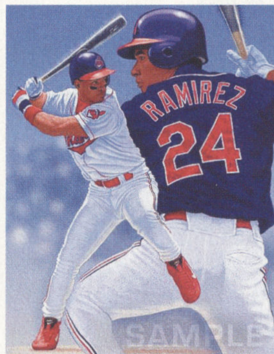
По крайней мере, 20 процентов



По сообщению Wall Street Journal, в скором времени Electronic Arts приобретет пятую часть французского издательства Ubisoft. Сделка, оцениваемая, по некоторым данным, от $85 млн. до $100 млн., может быть завершена в ближайшее время, правда, для этого понадобится согласие со стороны американских государственных финансовых инспекторов, которые должны подтвердить правомерность такого соглашения. Пока ни Ubisoft, ни EA никак не прокомментировали данные обстоятельства. Впрочем, это вполне соответствует политике EA, а если вспомнить некоторые финансовые трудности, переживаемые "французами", то сделка кажется весьма вероятной. - Д.К.

Реклама

Палки, шары и лицо с обложки





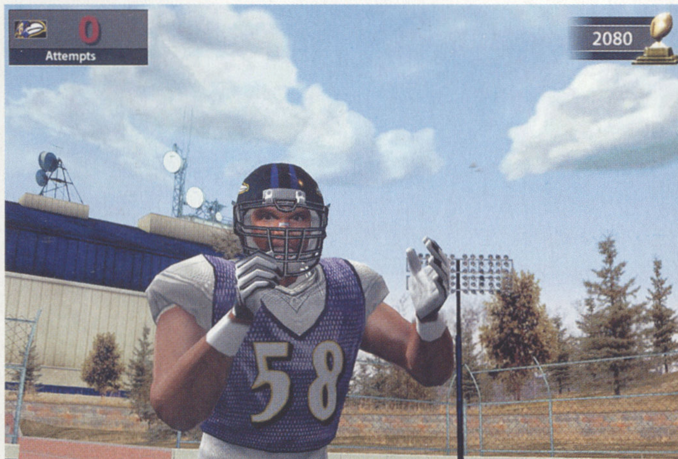
Так Рамирез будет выглядеть в игре

Фанаты бейсбола боготворят Мэнни Рамиреза и рисуют его портреты

Издательство Electronic Arts подписало взаимовыгодное соглашение с популярным бейсболистом Мэнни Рамирезом (признан самым ценном игроком World Series 2004). По его условиям известный спортсмен обязуется рекламировать выходящий этой весной симулятор MVP Baseball 2005, за что получит кругленькую сумму зеленых дензнаков. Слово предоставляется виновнику торжества: “Для меня это был невероятный год, я признан лучшим спортсменом для продвижения в массы MVP Baseball 2005, что для меня является великой честью. Я очень рад работать с Electronic Arts и постараюсь помочь MVP Baseball 2005 добиться огромного успеха”. Кстати, предыдущая часть сериала разошлась по всему миру на различных платформах суммарным тиражом свыше 1 млн. экземпляров. – В.Ч.

NFL продалась EA

Монополизация спорта во всей своей красе



Так сколько, вы сказали, заплатите?

Несколько месяцев назад мы писали о том, что Ассоциация игроков Национальной футбольной Лиги (NFLPA) отказала представителям Electronic Arts в заключении сделки, дающей издательству право монополизировать рынок симуляторов американского футбола. Не зря говорят, что продаются все, только у каждого разная цена. Видимо, североамериканский игровой гигант предложил более высокую сумму (в первый раз речь шла об одном миллиарде долларов США) и в итоге получил право эксклюзивного использования имен игроков, стадионов, названий и атрибутики клубов NFL сроком на пять лет. Кроме того, к Electronic Arts перешли все права на лейбл NFL Street. Вот что по этому поводу сказал вице-президент Electronic Arts Джефф Браун: “Мы берем на себя обязательство каждый год производить игру, которая будет лучше предыдущей”.

Издательства Sega и Take Two Interactive явно не довольны тем, что в будущем году Madden NFL 2006 станет единственным лицензированным симулятором американского футбола. Получается, что оставшиеся не у дел конкуренты вынуждены свернуть линейку своих фирменных спортивных проектов. Пресс-релиз от Sega звучит следующим образом: “Выпуская игры вроде ESPN NFL 2K5, мы добились высокого уровня конкуренции в жанре американского футбола. Соглашение, подписанное Electronic Arts с Национальной футбольной Лигой и PLAYERS INC, напрочь убивает всякую конкуренцию, ограничивает свободу творчества и желание вносить в жанр что-то новое. Это два основных принципа, которые помогали Sega и всей игровой индустрии производить новые, более качественные игры. Впрочем, мы все равно продолжим разрабатывать и создавать спортивные симуляторы, несмотря ни на что”. Take Two Interactive оказалась более сдержанной в своих оценках: “Хотя спортивные игры для нас очень важны, изданная нами в это году по лицензии от Национальной футбольной Лиги игра, не принесла нам каких-то уж очень серьезных доходов. Не прогнозировалось такое и на следующий год. В любом случае, нам кажется, что продажа эксклюзивных прав на создание игр по лицензии NFL Национальной футбольной Лигой и PLAYERS INC - это самая натуральная медвежья услуга фанатам американского футбола. Искусственно ограничивать их выбор, а параллельно с этим еще и позволять расти ценам на игры – это далеко не лучший вариант поведения”.

В свете произошедших событий хитрее всех оказалась компания Midway. Она не стала сворачивать разработки своего многоплатформенного проекта, а попросту поменяла его название на Blitz: Playmakers, вычеркнув из него заветные три буквы NFL. В общем, каждый выкручивается по-своему. – В.Ч.

НЕПУЩАТЕЛИ

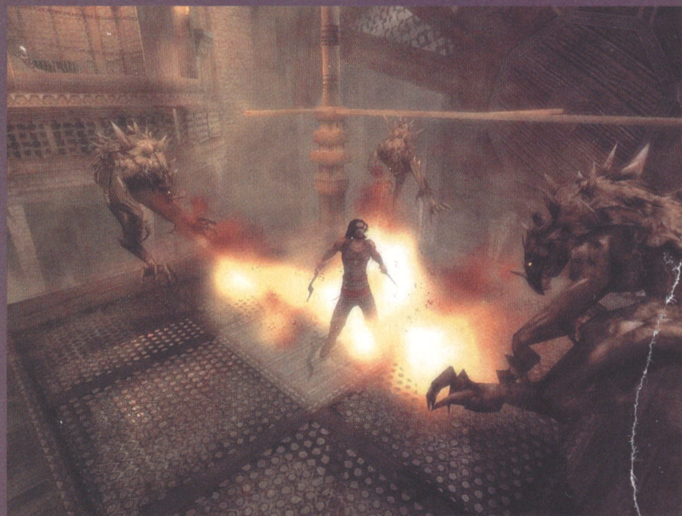
Особый путь Иллинойса

Игры - это зло, и мы это знаем


Вот он, друг детей, гроза милиции

Нашелся в этом мире еще один человек, который считает, что игры - это зло, им стал губернатор штата Иллинойс Род Благоджевич (Rod Blagojevich). Последний выдвинул законопроект, запрещающий продажу содержащих насилие игр детям до восемнадцати лет. Странно, но складывается такое ощущение, что Род никогда не слышал о такой организации, как ESRB, проставляющей рейтинги игровым продуктам вот уже не первый год. Благоджевич решил создать собственный комитет по оценке игр, который будет искать в рассматриваемых тайтлах насилие, а именно "нанесение вреда персонажу", а также сексуальную подоплеку ("открытую демонстрацию гениталий"). Найдя подобные вещи в произведениях девелоперов, новая служба Иллинойса поставит на них специальный знак, подтверждающий, что данный продукт запрещен лицам до 18 лет, и за его продажу можно получить год лишения свободы или отделаться штрафом в $5000. Таким образом, губернатор рассчитывает помочь родителям в выборе игрушек для их отпрысков. Остается надеяться, что преклонение американцев перед свободой слова в очередной раз расставит все на свои места, как это уже случилось в недавнем прошлом с аналогичными потугами Джо Либермана и Лиланда Йи. - Д.К.

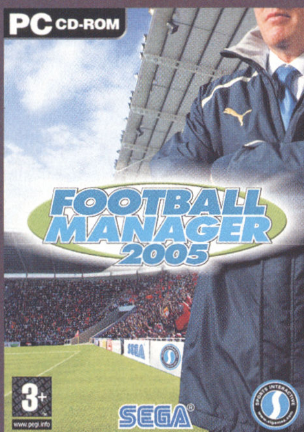

Не первый, потому что оружие несерьезное


Да, да, белый и пушистый

В оффсайде

Китай не будет играть в футбол

Китайское новостное агентство Синьхуа сообщило, что в поднебесной запрещена продажа игры Worldwide Soccer Manager 2005. По мнению правительства, этот проект "вредит независимости и территориальной целостности Китая, а также нарушает закон". Недовольство вызвано тем, что разработчики позиционируют Тайвань, Гонконг и Макао как независимые территории, а также называют Тибет "Китайским Тибетом". Аргументация выглядит несколько странной, ведь вошедшие в состав КНР Макао и Гонконг сохранили собственные футбольные сборные. Тибет и Тайвань, впрочем, продолжают оставаться основной проблемой китайской внешней политики.



А еще эти хитрые варвары рекомендуют игру детям от трех лет

Теперь любой китаец, продавший Worldwide Soccer Manager 2005, будет оштрафован на сумму до $1800. - Д.К.

Сатанинский хит-парад

Десять самых жестоких игр

Пять ведущих общественных и церковных организаций Америки составили перед Рождеством так называемый список "Десяти самых плохих и жестоких игр" (10 Worst Violent Video Games). Игры из этого списка не рекомендуется покупать в качестве детских подарков. Как не рекомендуется владельцам магазинов продавать их детям.

Вот эти игры:
1. DOOM 3
2. Grand Theft Auto: San Andreas
3. Gunslinger Girls 2
4. Half-Life 2
5. Halo 2
6. Hitman: Blood Money (несмотря на то, что он еще не вышел)
7. Manhunt
8. Mortal Combat: Deception
9. Postal 2
10. Shadow Heart

Аналогичный список опубликовал и Национальный институт по средствам массовой информации и семьи (National Institute on Media and the Family). На девятом ежегодном отчете были названы не только самые ужасные, но и "белые и пушистые" игры. В черный список попали все те же, плюс Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, а самыми миролюбивыми признаны Madden NFL 2005, Prince of Persia: Sands of Time, Myst IV: Revelation, RollerCoaster Tycoon 3 и SimCity 4.

Помимо этого было принято решение уделять как можно больше внимания теме родительского недосмотра за тем, во что играют их чада, а также проблеме детского ожирения из-за неподвижного образа жизни, связанного с продолжительным сидением перед монитором. Кстати, среди участников отчета был замечен ненавидимый мно-

гими геймерами сенатор Джо Либерман, автор нескольких законопроектов о цензуре (не только игровой). – А.И., В.Ч.

Штраф за жестокое обращение

Postal 2 запрещена в Новой Зеландии



И что тут новозеландцам не понравилось?

Новозеландская организация Office of Film and Literature Classification (OFLC), которая занимается "классификацией материалов, доступ к которым должен быть ограничен или запрещен", после целого года разбирательств запретила распространение игры Postal 2 на территории страны. Официальное заключение звучит так: "Игра разработана для того, чтобы позволить игроку проверять, сколько насилия и оскорблений он или она может причинить людям". Так что теперь любого владельца копии Postal 2 на территории Новой Зеландии ожидает штраф в $1400, а продавцов - штраф от $14 тыс. до $38 тыс. или год тюремного заключения. - А.И.

Цензоры Поднебесной

Что такое хорошо, и что такое 18+

ChinaTechNews сообщила о том, что в Китае введена официальная система рейтинга игр, организованная China Youth Network Association (аналог ESRB и ELSPA). Рейтинговая система имеет пять уровней ограничения: "для игроков всех возрастов", "для учеников младших классов", "для учеников старших классов", "18 лет и выше" и самый высокий "опасные". Оценки выставляются по двенадцати различным показателям: жестокость, наличие эротических сцен, пропаганда терроризма, социальная этика, культурная составляющая, убийство людей, чистота и цензурность текста и т.п. Перед тем как появиться, игре придется пройти тест CYNA, получить специальный лейбл "Green Game" и уже после этого отправится в свободную продажу на территории Китая. Единственное, что не слишком радует в этой системе - это зависимость от государственных чиновников, т.к. игра, получившая рейтинг "опасная", может просто не добраться до потребителя. - Д.К.

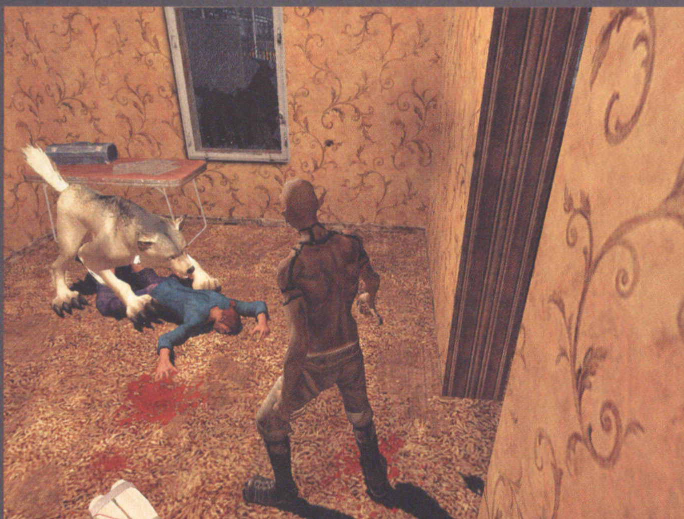


"ДЕЛАЙ ДЕНЬГИ, ДЕЛАЙ ДЕНЬГИ..."

Не дождетесь!

Activision – вопреки аналитикам





Хороший песик, ищи деньги!

Вопреки заявлениям многих аналитиков о том, что Activision в ближайшее время остановится в росте, и ее акции скоро упадут в цене, издатель опубликовал предварительные расчеты на конец третьего квартала текущего финансового года. Оказывается, акции не только не понизятся в цене, но и наоборот, вырастут с предполагаемых $0,49 за штуку до $0,55. Общий же доход увеличится на $115 млн., составив $615 млн. Как утверждает генеральный директор, Роберт Котик, превышение ожидаемых показателей связано с высокими продажами Tony Hawk's Underground 2, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, а также нескольких консольных тайтлов. Кстати, к концу года компания надеется получить доход в $1,265 млрд. и чистую прибыль в $0,81 на каждую акцию. - Д.К.

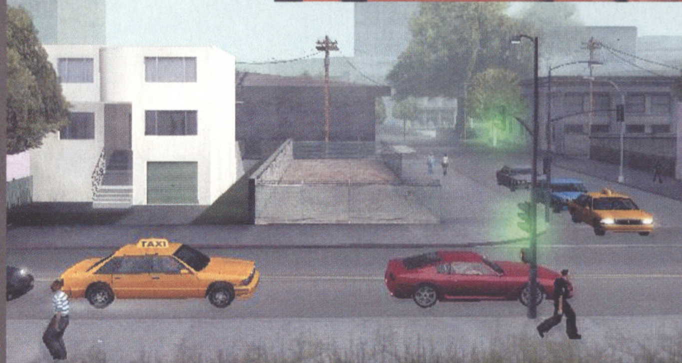
Солидная прибавка

Take Two Interactive и GTA: San Andreas

Take Two Interactive опубликовала квартальный финансовый отчет. Выглядит все как нельзя лучше: объем продаж составил $438 млн. против $277,6 млн. за аналогичный период 2003 года. Чистый доход компании составил $62,6 млн. ($26,3 млн. в 2003). Столь впечатляющие результаты были получены в основном благодаря астрономическим продажам GTA: San Andreas.

Кроме финансовых новостей были обнародованы точные даты релиза версий для PC и Xbox игры Grand Theft Auto: San Andreas. Обе версии появятся одновременно: седьмого июня игра попадет на прилавки Северной Америки, а в Европе появится немного позже – десятого июня. - А.И.





Мечты о прибыли

Увы, лишь мечты



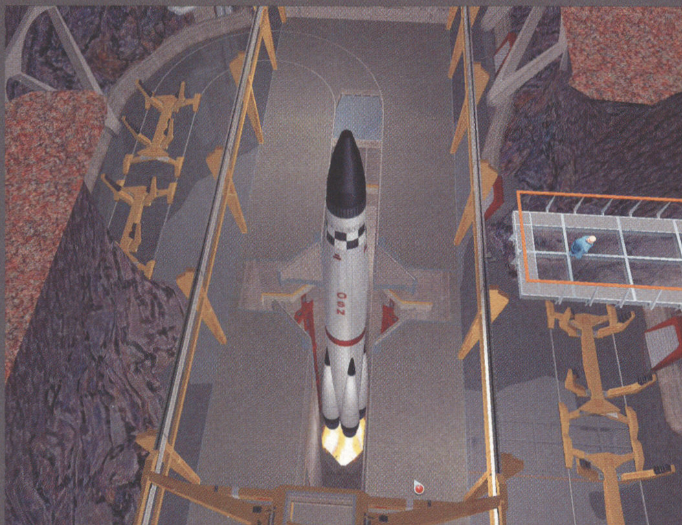
"Мне нужны деньги, много денег! Или я пристрелю его!"

Компания Ubisoft опубликовала результаты первого полугодия 2005 финансового года. К сожалению, даже при общих продажах в $157,7 млн. (против прошлогодних $154,55 млн.), добиться прибыли так и не удалось, убытки же составили $48,5 млн., что хуже даже прошлогодних показателей за аналогичный период – $45,7 млн. В настоящий момент единственным, серьезным источником дохода являются продажи Prince of Persia: Warrior Within. Однако в будущее аналитики смотрят с оптимизмом, надеясь получить прибыль после выхода Brothers in Arms и очередной части сериала Tom Clancy's Splinter Cell. - Д.К.

Кошелек – залог релиза

Новые игры Elixir Studios

Elixir Studios объявила, что ей удалось набрать □1 млн. инвестиций, что позволит ей приступить к разработке Evil Genius 2. Первая часть игры была успешно издана Vivendi Universal в октябре 2004 года. Как выяснилось, студия вот уже восемнадцать месяцев работает над еще одним крупным тайтлом для одного из ведущих североамерика-



Вы думали, это конец? Наивные...

нских издателей. И название проекта, и имя издательства пока держатся в тайне. Обнародована только примерная дата релиза – 2006 год.
Также стало известно, что руководство компании собирается провести реорганизацию персонала, в результате которой общая численность сотрудников сократится на 15 человек. – HWNN

Биржа и синематограф

THQ слишком любит мультики



Акции THQ упали в цене в связи с тем, что компания Disney сообщила, что не выпустит в 2005 году полнометражный мультфильм Cars, снимаемый Pixar: на больших экранах он появится не раньше весны 2006 года. Данное заявление не лучшим образом сказалось на благосостоянии THQ, так как компания занимается издательством игры в поддержку этого проекта, и, следовательно, не сможет выпустить ее до выхода фильма. В связи с этим цена акций сразу упала на 6,3%. От продаж игры по мотивам Cars издательство надеялось выручить почти $90 млн. (аркада Finding Nemo с момента выхода в 2003 году уже разошлась тиражом в 6 млн. экземпляров, так что ожидания не безосновательные). - Д.К.

Majesco и прибыль

Курс на приставки



Majesco Holdings опубликовала отчет за последний квартал 2004 финансового года. Доход компании за три месяца достиг $45,3 млн. против $15,5 млн. за тот же период 2003 года, при этом валовая прибыль возросла на $10,4 млн., добравшись до отметки в $14,7 млн. Чистая при-

быль составила $16,2 млн., т.е. по $0,11 на акцию (в прошлом году убытки за аналогичный период составили $8,2 млн.). Также были опубликованы показатели за весь финансовый год. Доход увеличился с $46,6 млн. до $121 млн., однако убытки достигли $11,2 млн., что хуже прошлогодних результатов на $0,4 млн. Основные доходы принесли отнюдь не PC-проекты, а консольные. - Д.К.

SCi о деньгах

Европейский издатель в плюсе



Galleon вышла только на Xbox. Стыд и позор предателям

Компания SCi Games объявила о прогнозе доходах по результатам текущего финансового года. По мнению аналитиков, прибыль должна составить $8,7 млн., что на 29% превысит прошлогодние показатели. При этом оборот компании увеличится с $54,9 млн. до $60,2 млн.
За последние двенадцать месяцев расходы на разработку игровых проектов увеличились на 20% и достигли $19 млн. Аналитики связывают рост доходов с удачными продажами таких тайтлов, как Richard Burns Rally, Galleon и Conflict: Vietnam, общее число проданных копий которых уже достигло 1,2 млн. экземпляров. Следующий год также должен оказаться прибыльным, благодаря готовящимся Reservoir Dogs, Highlander и Overdose. - Д.К.

Eidos на грани

Самое сложное – продать себя

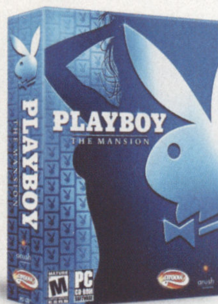


Project: Snowblind увидит свет еще до весны

Компания Eidos сообщила об испытываемых финансовых трудностях, в связи с которыми близится к концу свободное плавание этой команды. По словам представителей фирмы, даже высокие продажи Shellshock: Nam '67 не в состоянии удержать Eidos на плаву, ей просто не хватает денег. К сожалению, в последнее время в финансовых отчетах команды наблюдается достаточно грустная картина: доходы снижаются, чистой прибыли практически нет, да еще и задержан до следующего года потенциальный хит – Championship Manager 5.

Кто любит ушами?

Музыка для эротоманов



Компания Hip Interactive приоткрыла некоторые подробности по поводу саундтрека к их игре Playboy: The Mansion. Всего в проекте появится около сорока композиций известных (и не очень) исполнителей. Весь саунд будет разделен на восемь радиостанций, работающих в своем стиле, начиная от хип-хопа и заканчивая роком. Сама игра должна увидеть свет в этом месяце. Она предоставит нам возможность построить свою эротическую империю, так что будем надеяться, что музыка сможет придать атмосферу этому занимательному действию. - Д.К.

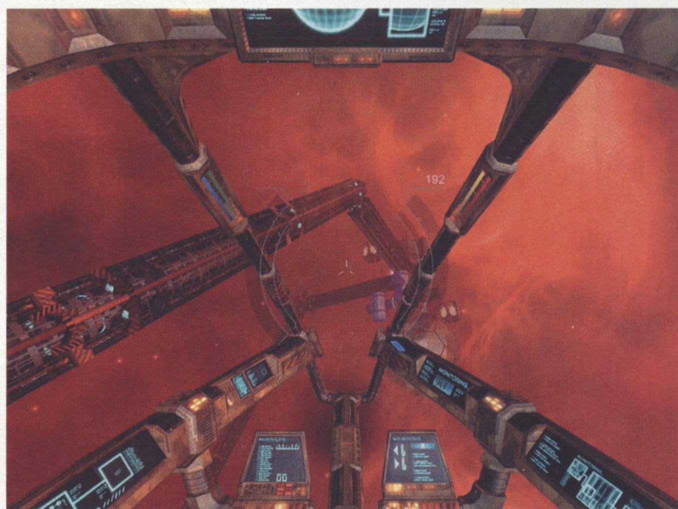
Под знаком "X"

X2: The Return отложен

Издатель Deep Silver объявил, что адд-он к космосиму X2: The Threat под названием X2: The Return не выйдет, как это планировалось, в феврале 2005. Новой датой релиза значится второй квартал. Никаких причин подобного шага ни издателем, ни разработчиками названо не было.



Сюжет X2: The Return, о деталях которого ничего не известно, начнется сразу после завершения сюжета оригинальной игры. Разработчики обещают появление



новых секторов космоса, нового оружия, кораблей и товаров. Также появится возможность соединять космические заводы между собой, превращая их в огромные промышленные комплексы. - А.И.

Splinter Cell: The Movie

Сэм Фишер на пути к большому экрану

Компания Paramount в скором времени займется съемками фильма по мотивам приключений Сэма Фишера в серии игр Tom Clancy's Splinter Cell. Сценарий киноленты пишут те же люди, которые занимались и оригинальной игрой, а именно Джей Петти и Джон МакЛафлин. Режиссировать все это доверили Питеру Бергу,



Imperial Glory: совсем как Total War, только пахнет порохом

При таком положении вещей продажа Eidos – дело почти решенное. Недавно британская компания отрапортовала, что переговоры с покупателем на мази, и что скоро будет объявлен новый владелец. Странно об этом заявлять, когда и так все знают не только его имя (Роберт Бонне), но и сумму, которую он готов заплатить – $395 млн. Терпящая бедствие Eidos Interactive, все-таки анонсировала сиквел Shellshock: Nam '67 (его название пока неизвестно). Похоже, сделанная издателем ставка на скандальную кровавость оправдала себя. Не подававшая больших надежд игра разошлась по миру достаточно уверенным суммарным тиражом в 800 тыс. экземпляров.
Помимо этого объявлен план дальнейших релизов компании. С января по март в продаже появятся Imperial Glory и Project: Snowblind. С марта по июль намечен выход 25 to Life, Championship Manage 2005, Commandos Strike Force, Hitman: Blood Money, Just Cause и, внимание, седьмой части Tomb Raider. - Д.К., В.Ч.

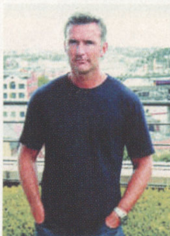
снявшему Friday Night Lights и The Rundown (в российском прокате "Огни пятничной ночи" и "Сокровища Амазонки", соответственно). Правда, официально ни Paramount, ни Ubisoft пока эту информацию не подтвердили. - Д.К.



Питер Берг, большой энтузиаст своего дела

Бессрочный отпуск

Driver остался без "папы"



Мартин Эдмондсон

Компания Reflections Interactive лишилась своего основателя Мартина Эдмондсона, покинувшего должность креативного директора студии. Целых два десятка лет Мартин провел в этой фирме, работая над такими проектами, как Shadow of the Beast, Destruction Derby и Driver. По словам самого Эдмондсона, он устал и хочет отдохнуть от работы, хотя уверен, что вернется в игровой бизнес для того, чтобы "реализовать свои задумки". Последним проектом, созданным при нем, является Driv3r, которую мы так и не увидим на PC - Д.К.

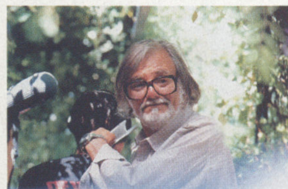
Лицензионный трэш

Угар в комплект не входит

Компания Hip Games (дочерняя компания Hip Interactive) подписала контракт с Living Dead Productions



Японский постер к римейку Dawn of the Dead



Джордж Ромеро собственной персоной

Limited, по которому первая займется продюсированием линейки игр по мотивам знаменитых трэш-ужасов от Джорджа Ромеро: Dawn of the Dead и Night of the Living Dead (в русском прокате "Рассвет мертвецов" и "Ночь живых мертвецов", соответственно).
Игры выйдут на всех существующих платформах. Кстати, ранее привлечь Джорджа Ромеро к работе над игрой намеревался Американ МакГи, правда, его проект напрямую с фильмами не связан. - Д.К.

Настройся на победу

В ожидании консольного гостя

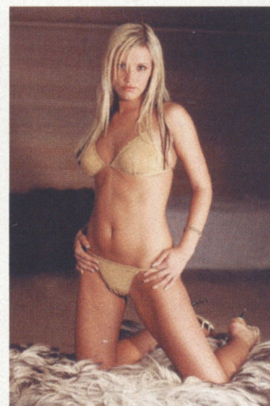
Встречайте еще одного нежданного приставочного гостя – RPM Tuning, ранее задуманного только для PS2 и Xbox. Основная фишка этой гоночной игрушки – просто невероятный тюнинг машин: для любой тачки доступно 1382976 настроек, касающихся внешнего вида, и 221184 модификаций хардварной части.
Оценить навороченное авто и рассмотреть его со стороны можно будет в режиме "свободного катания" по городским дорогам, общей протяженностью 50 миль. Для этого специально выстроен целый район виртуального Лос-Анджелеса с домами, парковками, перекрестками и т.п.
Всего же игровых режимов будет пять, включая мультиплеер и "Экстра тюнинг". Среди забав – гонки преследования, овалы, скоростные заезды на 1/4 мили, попытки оторваться от преследующих копов. Есть и режим адвентюры, который будет подкреплен множеством видеозаставок. В него включено 25 квестов и 54 гонки. Приставочный релиз игры намечен на февраль, о писишном пока точной информации нет. - HWNN

Предупреждаем сразу, PC-скринов еще нет в природе, эти – с PS2



У автогонок женское лицо

Еще одна сказочная девушка



Изабель в жизни...



...и в игре

Девятнадцатилетняя Изабель, которую читатели журнала For Him Magazine Germany признали самой-самой среди целой сотни красавиц, принявших участие в августовском конкурсе FHM, вскоре сможет полюбоваться на свое виртуальное воплощение в World Racing 2 от TDK Mediactive.
По этому поводу FHM Germany напечатал несколько фоток Изабель, а TDK Mediactive обнародовала первые обои с символикой игры. Руководители обеих контор считают, что юная Изабель очень привлекательна и, в связи с тем, что она давно стала своей на тюнинговой сцене, будет служить превосходным воплощением автогоночного стиля. - HWNN

Младшая лига

Серия Club Football на скамейке запасных

Компания Codemasters объявила о приостановке разработки дальнейших выпусков сериала Club Football. Основная причина – мощная конкуренция со стороны виртуальных соккеров Winning Eleven (Pro Evolution Soccer) от Konami и FIFA от Electronic Arts, которые доминируют в жанре на текущий момент.



Директор отдела разработок Codemasters сообщил по этому поводу следующее: "Нам нужно пересмотреть нашу стратегию в жанре футбольного экшна, ведь в этом секторе рынка у нас чрезвычайно сильные соперники. Мы собираемся использовать все наши наработки в дальнейших проектах". Большую часть высвободившейся рабочей силы (18 девелоперов) Codemasters переключила на разработку других тайтлов.

Основной особенностью сериала был выпуск специфических изданий, посвященных отдельным клубам английской Премьер-лиги (например, "Ньюкаслу"). Последнее европейское издание игры было выпущено в октябре 2004 года. В ноябре 2004 года в Северной Америке состоялись релизы Club Football 2005 для клубов "Манчестер Юнайтед", "Арсенал", "Ливерпуль", а также "Реал Мадрид". - HWNN

"Сам себе не доверяю..."

Британскую систему рейтингов пересмотрят

ELSPA Правительство Великобритании и представители таких организации, как ELSPA, TIGA, BARD, VSC и BBFC (все, так или иначе, связаны с игровой индустрией) обсудили проблему выставления игровых рейтингов. Стороны пришли к единогласному мнению: существующая система рейтингов нуждается в пересмотре. Для ее переделки планируется привлечь самих разработчиков игрового контента. По утверждению директора ELSPA Роджера Беннетта, текущая система рейтингов не способна предоставить полную информацию относительного содержания игрового продукта. - Д.К.

Служить и защищать

GTA поймала грабителей



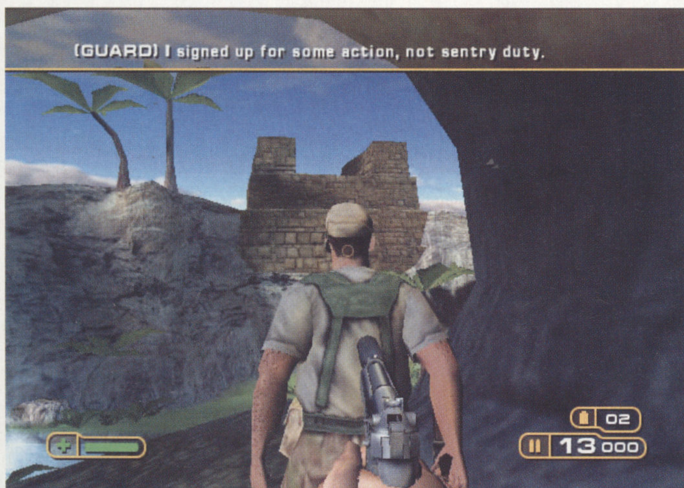
А ведь игра содержит сцены насилия...

Курьезная история, о которой стало известно совсем недавно, случилась еще в марте прошлого года в Санта Фе. Бабушка по имени Сэнди Уильямс приглядывала за тремя внучатами, которые баловались Grand Theft Auto на своей PS. Идиллию нарушили четверо грабителей, которые приставили пушки к головам чад и стали излагать свою позицию их престарелой родственнице. В этот момент из соседней комнаты донеслось: "Всем стоять! Это полиция! Вы окружены!", после чего бандюки запаниковали и сочли необходимым побросать стволы и поднять руки.

В конечном итоге полиция прихватила всех преступников. Двое уже получили по 4 и 5 лет, один отделался испытательным сроком, а четвертого должны будут осудить в январе. - HWNN

Британский тандем

И небольшой всемирный заговор



Британский издатель Oxygen Interactive и разработчики из Kuju решили скооперироваться для выделки новой FPS Conspiracy: Weapons of Mass Destruction.
На этот раз нам придется стать Коулом Джастисом, бывшим секретным агентом правительства, который стал наемником. На этот раз его услуги нужны представителям секретного правительственного агентства. Коулу предстоит разобраться с продажным высоким чином, который продает террористам оружие массового поражения. Для этого мистеру Джастису придется изрядно помотаться по миру: разработчики обещают массу локаций, начиная от руин ацтекской цивилизации и заканчивая секретным тренировочным лагерем в Антарктиде. Ожидается обширный арсенал оружия: пистолеты-пулеметы, автоматы, снайперские винтовки, гранатометы... вплоть до ракетных установок.
Игра базируется на движке Warhammer 40,000: Fire Warrior и появится в продаже в марте 2005 года на PC, Xbox и PlayStation 2. - А.И.

Дух прошедшего Рождества

Британия борется с пиратством

В преддверии Рождества британская полиция провела операцию по борьбе с производителями пиратской продукции, которая уже названа крупнейшей в истории. Подготовка к Operation Vendura заняла несколько месяцев, в ходе которых активно собиралась информация на шотландских рынках.
Затем в течение пяти дней были проведены аресты и облавы на четыре городских развалах: в Фалькирке, Таллибоди, Грандермут и Стерлинге, которые были признаны "горячими точками" продажи пиратских дисков. В ходе операции было арестовано двадцать восемь человек, изъято пять с половиной тысяч CD-дисков, три тысячи DVD-дисков, двадцать один компьютер, и возбуждено пятнадцать уголовных дел. - А.И.

Climax расширяется

Британская студия покоряет Лос-Анджелес



Карл Джеффри

Climax Group объявила о расширении своего подразделения в США: планируется смена офиса на более просторный, расположенный в Санта-Монике, и увеличение количества на 80 человек. По словам генерального директора Карла Джеффри, расширение - это не просто смена места расположения, а профессиональный рост студии, переход на новый этап. И действительно, за последний год студия смогла значительно укрепить свое положение на рынке игровых проектов, выпустив шесть игр (преимущественно для консолей) по обе стороны океана.
Первым новым сотрудником Climax оказался Билл Вест, который получил место вице-президента по бизнес-разработкам. До этого он работал в таких компаниях, как The Walt Disney и Jim Henson. В обязанности Билла будет входить расширение клиентской базы и изыскание новых возможностей для деловой деятельности.
Также было объявлено об образовании подразделения Climax Action, объединяющей сразу три компании: Climax Solent, Climax London и Climax Handheld. Основной задачей студии будет разработка мультижанровых экшн-проектов для консолей следующего поколения (выход которых на PC также не исключается).
По словам все того же Карла Джеффри, команду девелоперов возглавят люди, имеющие многолетний опыт разработки компьютерных и видеоигр. Первые проекты CA увидят свет не раньше 2006 года. - Д.К.

Культурный обмен

Азия поделится своими талантами



Калифорнийский художественный институт

Калифорнийский художественный институт объявил о подписании договора с китайским международным институтом Сянь, по которому студенты данного учебного заведения получат возможность отправиться в солнечную Калифорнию для изучения аспектов профессии игровых девелоперов. В дальнейшем, окончившие курсы в КХИ смогут поступить на работу в крупные игровые компании. В программу обучения будет входить и разработка реальных проектов для таких гигантов, как Pixar, Industrial Light & Magic, PDI/DreamWorks, Electronic Arts, LucasArts, Sega of America, SONY и т.д. Калифорнийцы объясняют свое решение тем, что в настоящее время игровая индустрия остро нуждается в молодых талантах и, по их мнению, Азия вполне способна их предоставить. Кстати, это уже не первый подобный договор, подписанный КХИ. Не так давно был заключен контракт со школой искусств в Южной Корее, а также с канадским Ванкуверским институтом искусств. - Д.К.

Поспешай медленно

Earth 2160 откладывается

Германские труженики из Zuxxezz объявили, что выход трехмерной RTS Earth 2160 откладывается, по меньшей мере, до второго квартала 2005 года. По офи-



циальной версии, это произошло из-за того, что работа над новыми эффектами потребовала больше времени, чем было запланировано. - А.И.

Три цвета: красный

Red Alert скоро вернется к нам



Марк Скаггз. Этот нехороший человек разбередил наши раны и даже не показал ни одного нового артворка

В декабре ушедшего года вице-президент EA Los Angeles Марк Скаггз обратился с письмом ко всем фанатам серии Command & Conquer. В нем он сообщил удивительную новость: "Мы рады объявить о том, что команда, создавшая Command & Conquer: Red Alert 2, Command & Conquer: Yuri's Revenge и Command & Conquer: Generals, официально начала работу над новой игрой во вселенной Red Alert". Кроме этого, в своем письме Марк сообщил, что эта пока не анонсированная игра будет базироваться на движке SAGE, на котором были созданы Command & Conquer: Generals и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Ждем официального анонса. - А.И.

Пополнение штата

Громкое имя для Midway



Харви Смит, небритая легенда игропрома

Midway Games объявила, что основатель Ion Storm Харви Смит зачислен в ее штат в качестве креативного директора студии Midway Austin. Смит обладает богатым опытом в сфере разработки компьютерных игр, он участвовал в создании таких тайтлов, как Deus Ex: Invisible War, Thief: Deadly Shadows, System Shock, Thief 3, Ultima VIII и т.д. Харви покинул IS еще в апреле этого года, в течение восьми месяцев он пытался организовать собственную игровую студию, занимался подборкой персонала, однако в итоге предпочел место в Midway. Теперь ему предстоит трудиться над созданием проекта Area 51. - Д.К.

Святая простота

Тюремщик не знал, что игры бывают разные

Заключенным строгого режима в тюрьмах штата Миссури запретили играть в жестокие игры. Оказывается, убийцы, получившие нехилые сроки, продолжали заниматься на досуге отстрелом мирных граждан, угоном машин, а также истреблением полиции в виртуальном мире. Вот как данную ситуацию поначалу смотрел на-



⬆ В Hitman: Blood Money уркам поиграть уже не дадут...

чальник тюрьмы Дэйв Дормайр: "Позволив заключенным играть, мы добились замечательного эффекта, заняв их, мы освободились от проблемы постоянного наблюдения за тем, чем они занимаются, например, не готовятся ли к побегу". При этом Дэйв был в полной уверенности, что GTA и Hitman: Contracts показывают убийство примерно так же, как в детских мультфильмах. На правду жизни открыл глаза начальнику посторонний человек, журналист газеты The Star, который готовил репортаж о заключенных. В результате из игровой "библиотеки", насчитывающей более 80 тайтлов, было изъято 35 игр. - Д.К.

Убить GTA

Конопля индийская и другие лекарственные средства



Компания Nagual Games объявила о разработке Dealer: Chronic, Pills & Coke – шутера от третьего лица, выдержанного в стиле Grand Theft Auto. Девелоперы собираются продемонстрировать нам жизнь наркодилера во всей красе, т.е. игроку придется начинать с самых низов, зарабатывая на жизнь продажей легких видов наркотиков, а также продвигаться по "служебной лестнице", выполняя поручения крупных наркодельцов.
В дальнейшем, по ходу развития сюжета, главный герой будет развиваться, матереть и сможет самостоятельно "толкать" более тяжелые виды наркотиков, типа ЛСД, галлюциногенных грибов, амфетамина, экстази и даже героина. Потом можно будет отгрохать собственную лабораторию с мини-заводиком по производству отнюдь не невинных витаминов. При этом наркотой можно не только приторговывать, но и принимать ее внутрь, тем самым увеличивая некоторые свои характеристики, правда, после приема такого вида стимуляторов через некоторое время способности упадут ниже первоначальных показателей. Также обещают предоставить возможность руководить проституцией и в результате получить неплохие доходы.
В основу игры ляжет популярный движок GameBryo (последняя вышедшая на нем игра - Sid Meier's Pirates!). Издателя у детища Nagual Games пока нет, но уже ведутся переговоры с несколькими "заинтересованными" лицами. Срок выхода пока не назван, но если Dealer: Chronic, Pills & Coke все-таки появится и сможет продемонстрировать все то, что наобещали девелоперы, то очередной общественный скандал нам гарантирован. - Д.К.

Живые легенды

Зал Славы принял новых героев



1. Paul Hughes («Mag Max» C64). 2. Colin Porch («Head Over Heels» «Gryzor» C64). 3. Steve Lavache (technical manager); realiza las «maletas» arcade. 4. Martín MacDonald (gráficos de «Platoon» y «Basket Master» C64). 5. Mark Jones junior (gráficos de «Wizball» y «Gryzor» Spectrum). 6. Paul Owens («Short Circuit», «Gryzor», Daley Thompson «Super Test» Spectrum). 7. Mark Jones senior (gráficos de «Renegade» y «Gryzor»). 8. Darren Dunn (aprendiz). 9. Roger Fenton (músicas). 13. John Brandwood («Short Circuit», «Renegade» y «Gryzor» de Amstrad). 14. Nick Sheard («Top Gun» y «Wizball» PC). 15. Andy Sleigh (gráficos de «Army Moves» y «Platoon» C64). 16. Lorraine Broxton (assistant software manager). 17. Martin Calway «Supremo» (músicas del Commodore 64). 18. Kane Valentine junior. 19. Shaun Riddings (aprendiz de grafista). 20. Alan Shortt («Athena», «Mario Bros» y «Combat School» C64). 21. David Blaque (aprendiz de Commodore 64). 22. Ivan Horn (gráficos de «Athena» y «Combat School» de Spectrum). 23. Lee Cowley (probador de juegos). 24. Jane Lowe (gráficos de «Army Moves», «Game Over» y «Rastan» C64).



Основатели компании Ocean Software Дэвид Вард и Джон Вудс были введены в "Зал славы" ELSPA за вклад в развитие игровой индустрии. Их детище было основано еще на заре эры домашних компьютеров, в начале 80-х годов. Именно Ocean смогла показать и доказать собственным примером, что сделав игру на основе популярного бренда, можно в разы увеличить количество проданных копий (примерами могут послужить Platoon, Top Gun и Jurassic Park). В 90-х годах фирму приобрела Infogrames (ныне Atari), в составе которой сейчас и работают эти две выдающиеся личности. - Д.К.

Зомби-шутер 3

Нежить приближается



Sega Europe объявила о начале работ над портированием на PC игры House of the Dead 3, выпущенной еще два года назад в качестве эксклюзива для "черного ящика". Скорее всего, обладатели компьютеров смогут купить игру уже в феврале 2005 года. Главной особенностью PC-версии станет дополнительный "ствол", а точнее, двустволка, и новая сюжетная линия, отличная от той, которую предложили консольщикам. Пока не известно, претерпит ли какие-нибудь серьезные изменения графика игры, которая на данный момент выглядит устаревшей, но о возможности совместного уничтожения монстров по сети и через интернет девелоперы уже заявили - Д.К.

Место босса пусто не бывает

Namco о кадровых перестановках

В связи с уходом управляющего бизнес-разработками Луки Нардони, компания Namco сообщила о назначении Прамеша Чаухана на его место. Прамешу предстоит взять под свой контроль практически все сферы деятельности компании, включая онлайновые и мобильные игры (которые должны стать основной сферой его

деятельности). До прихода в Namco он шесть лет проработал в аналогичной должности в компании Kuju Wireless. По мнению совета директоров Namco, в ближайшие полтора года Чаухан выведет фирму в лидеры мобильного и онлайнового игрового рынка. - Д.К.

Вперед, в будущее

Стимпанк по-нашему

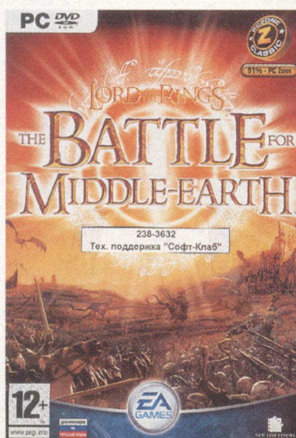


Компания Crazy House объявила о начале работ над RTS под названием “Жюль Верн: Войны Изобретателей”. В основу нового проекта легли произведения знаменитого писателя. После неудачного эксперимента по растоплению ледников большая часть мира погрузилась под воду, а те, кто остался, воюют за власть. Вот в такой ситуации окажется игрок в самом начале игры. По заверениям разработчиков, нас ждет очередная революция в жанре, хотя обнародованные идеи явно не новы: возможность собрать бойцов из заранее заготовленных компонентов, что, вроде как, должно предоставить богатство выбора юнитов; нестандартная систему развития технологий; продуманная дипломатическая система; изменяемый в реальном времени ландшафт и т.п. Выход запланирован на 2006 год. - Д.К.

Шведы испортили Средиземье,

или Осторожно - лицензионная версия!

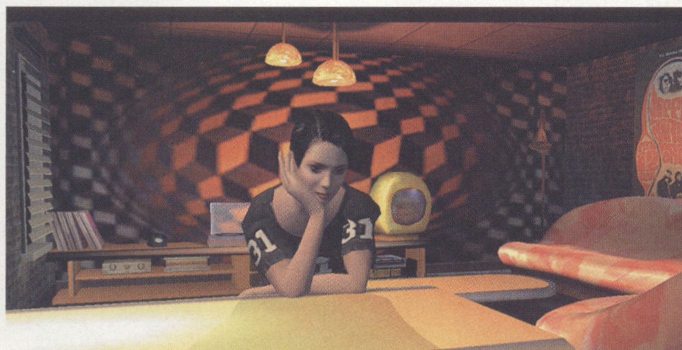
В середине декабря прошлого года в широкую продажу отправилась локализация Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Издание было подготовлено компанией "Софт Клаб", отпускная цена DVD-версии в центральном магазине фирмы “Союз” составила семь сотен рубликов. Увы, уже на середине процесса инсталляции игра устойчиво вылетала в винды.



Как оказалось, продавцы “Союза” не удивляются возвращающимся в массовом порядке покупателям, они даже не проверяют DVD на предмет физических дефектов. Вместо этого они вручают пострадавшим заранее заготовленные бумажки, на которых напечатан номер службы поддержки "Софт Клаб". После звонка в службу поддержки выяснилось, что причиной вылета из инсталляци-

онного процесса является... буква. Да, всего лишь одна лингвистическая единица в названии readme-файла для шведской версии (Support/sv/l□smig.txt, устанавливается независимо от желания пользователя). Дело в том, что эта буква (“□”) не распознается русифицированными операционными системами. Попытки поставить игру на компьютеры с Windows 2000 и Windows XP Professional Edition закончились одинаково плачевно.
"Поддержка" порекомендовала два выхода из этой ситуации: смена языка в региональных настройках (с русского на британский английский) или копирование содержимого диска на винчестер, замена искомой буквы на обычную “а” (l□smig.txt – исходный вариант, lasmig.txt – конечный вариант) и последующая установка с жесткого диска.
Оба варианта работают, и теперь вы об этом знаете. Все участники процесса отделались легким испугом. Работает и служба поддержки. Не работает только система, при которой было бы невозможно попадание заведомо бракованного товара от издателя к продавцу и от продавца к покупателю. — HWNN

Рвем связи
А табачок - врозь



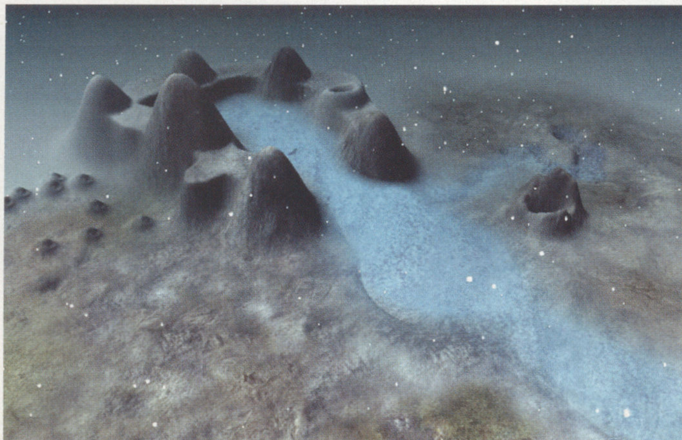
Девушка грустит. Ее бросил издатель

Компания Quantic Dream официально объявила о расторжении контракта с Vivendi Universal Games. Напомним, что VUG должна была издавать игрушку FAHRENHEIT, разработкой которой в настоящее время занимается QD. Что именно послужило причиной разрыва между двумя компаниями – пока не известно, но, скорее всего, стороны не сошлись во мнениях, касающихся финансовой стороны дела. Впрочем, девелоперы уже сообщили о том, что найден новый издатель, имя которого будет названо чуть позднее. - Д.К.

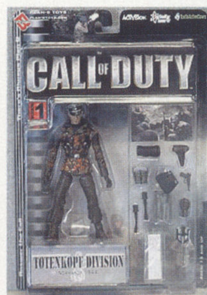
Раздвоение личности
K-D LAB обзавелась новым брендом

Компания K-D LAB (“Периметр”, “Самогонки”, “Вангеры”) объявила о создании нового бренда - KD VISION Games Development Company. Под этой вывеской теперь будет вестись разработка и распространение продукции K-D LAB. Однако это совсем не означает, что сама K-D LAB перестает существовать.
Первоочередной задачей вновь образованной KDV Games значится создание инструментария, изобретение новых технологий и выработка наиболее эффективных методов для разработки качественных игр.
В настоящее время компания занята работой над новым и, как говорят в KDV Games, уникальным движком Vista Engine, на основе которого можно будет создавать первоклассные RTS/RPG игры.
Также стало известно о том, что KD VISION подписала контракт с Codemasters, в соответствии с которым последняя выступит издателем нового проекта студии, при этом сообщается, что договор был подписан напрямую, минуя каких-либо посредников, и уже потом аналогичное соглашение на издание в России было заключено с “1С”. О новой игре, к сожалению, пока ничего не известно, кроме того, что она будет основываться на Vista Engine. - А.И.

Vista Engine в действии



Эхо войны
Канадские евреи против Call of Duty



Тот самый эсэсовец, из-за которого весь сыр-бор разгорелся

Конгресс канадских евреев протестует против появления в свободной продаже фигурок персонажей из знаменитого милитаристического шутера Call of Duty. Причиной недовольства послужило соседство американских, английских и советских пластиковых солдат времен Второй мировой с офицерами СС. Дабы не раздувать скандал, крупнейшая сеть магазинов Virgin Megastores изъяла эсэсовцев с витрин и принесла обиженным потомкам жертв геноцида официальные извинения. – В.Ч.

Без отрыва от производства
Продюсер Silent Hill судится с Microsoft



Yourself! Fitness – персональный тренер для каждого владельца Xbox

Продюсер художественного фильма по мотивам Silent Hill Роджер Эйвори подал в суд на корпорацию Microsoft и студию ResponDESIGN. В своем исковом заявлении он обвиняет эти две компании в краже его инновационных идей, которые впоследствии были использованы в игре Yourself! Fitness. Ответчики отказалась комментировать сложившуюся ситуацию. Ждем решения суда. – В.Ч.

Вместе веселее
Хроники дизельной игры

Режиссер “Обыкновенных подозреваемых” и дилогии “Люди Икс” Брайан Сингер присоединился к игровой



Брайн Сингер теперь не только режиссер и продюсер, но и игровых дел мастер

компании Вина Дизеля Tigon Studios. Вместе с разработчиками он приступил к разработке абсолютно нового кроссплатформенного проекта, который не будет иметь никакого отношения к фильмам. Более того, по мотивам Secret Service (рабочее название) планируется снять дорогостоящее кино. Разумеется, главную роль в нем сыграет Вин Дизель, а режиссерское кресло займет Брайан. Съемки ленты стартуют лишь после завершения работ над римейком "Супермена", режиссером которого также является Брайан. То есть, в 2006 году.

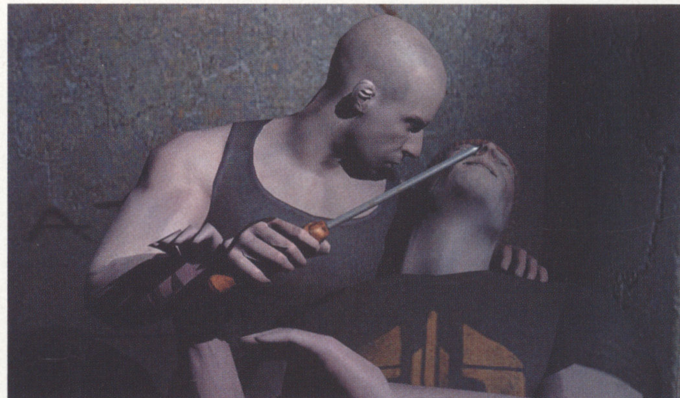
Вторым почетным сотрудником Tigon Studios стал бывший член отдела безопасности Белого Дома Марк Фейгин. На его счету сдувание пылинок с экс-президента США Билла Клинтона, его жены Хилари и бывшего вице-президента Алана Гора.

Пока что о Secret Service известно лишь то, что его главным героем должен стать некий бравый агент спецслужбы, охраняющий здоровье и покой президента США, и что Secret Service относится к числу тактических экшнов. – В.Ч.

И снова побег

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay 2

И еще небольшой довесок к предыдущей новости. В одном из своих последних интервью Вин Дизель поведал не только о свих будущих планах в мире кино, но и обмолвился о старте работ над второй частью The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Над кроссплатформенным сиквелом (среди платформ заявлен и PC) трудится хорошо знакомая нам шведская компания Starbreeze Studios. Игра должна появиться одновременно с премьерой продолжения фильма, ближе к концу 2005 года. – В.Ч.



Скажешь кому-нибудь о второй части – убью!

Многостаночник игропрома

Перестановки в мире Universal Combat

Неугомонный девелопер, афроамериканец Дерек Смарт сообщил о закрытии анонсированного четыре месяца назад проекта Universal Combat: Hold The Line. Вместо него он объявил о разработке адд-она Universal Combat: A World Apart. В него войдут 32 миссии, объединенные в две большие кампании, 16 дополнительных одиночных заданий, а также два сценария для кооперативного режима. Графика поддерживает новомодные пиксельные шейдеры и строится, исходя из возможностей девятого DirectX. Релиз игры намечен на вторую половину 2005 года. Примерно в это же время появится еще один продукт из многострадальной линейки Universal Combat – Hostile Intent. Только, в отличие от



Кадр из недавно анонсированной Universal Combat: A World Apart

своих космосимуляторных братьев, он является представителем жанра экшн.
Напомним, что Дерек Смарт – личность уникальная. Над всеми своими играми он трудится исключительно в одиночку. Не разработчик, а человек-оркестр. – В.Ч.

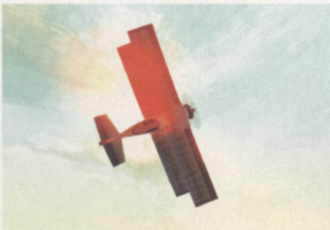
Нужны идеи!

3D Realms в поисках креатива

3D Realms все еще мучается с Duke Nukem Forever. Этот вывод можно сделать исходя из того, что витающие в облаках разработчики на форуме официального сайта компании обратились за советом к простым смертным геймерам. Очень забавно наблюдать, как лица, скрывающиеся за ником 3DR Staff, вопрошают о том, что еще такого революционного и замечательно можно включить в главный долгострой игровой индустрии. Видимо, свои оригинальные идеи иссякли еще где-то так в году 1998-м. – В.Ч.

Сначала мотор, потом камера

Grand Theft Auto снятся лавры кино









Разработчики Grand Theft Auto: San Andreas собираются создать на движке своей игры полноценный анимационный фильм. Проект получил название The Introduction. Детище Rockstar Games будет представлять собой полуторачасовую ленту, в которой зрителям поведают, что же произошло до того, как Карл "CJ" Джонсон взялся за дело. По сути, перед нами предстанет самая натуральная "машинима" (полноценные фильмы на игровых движках – прим. ред.), но только не от фанатов-энтузиастов, а от профессиональных девелоперов. К работе над проектом обещают подтянуться несколько голливудских звезд. Например, Самуэль Л. Джексон дал согласие озвучить своим голосом реплики офицера Тенпенни. Специальный DVD-релиз The Introduction появится в продаже ближе ко второй половине 2005 года. – В.Ч.

Полиция не опаздывает

Полиция задерживается



Have a nice day

Издательство Vivendi Universal Games огорчило нас новостью о том, что комбатсим SWAT 4 не успеет выйти до конца первого квартала 2005 года. Детище Irrational Games появится на свет только в середине апреля. Игра обещает нам в рамках 16 миссий с максимальной достоверностью смоделировать выполнение штурмовых операций специальным отрядом департамента полиции Лос-Анжелеса. – В.Ч.

Рокировка

Новый американский партнер SCi



THQ будет издавать на территории США игры, вышедшие из-под пера британской компании SCi. Первыми ласточками станут приставочный Constantine (игра сделана по мотивам фильма с Киану Ривзом в главной роли) и выходящий этим летом на PC Battlestations: Midway. Напомним, что раньше продвижением игр от SCi в Америке занималась Take Two Interactive. – В.Ч.

Выстрел дуплетом

Две аркады – две составляющие части

Компания Data Design Interactive анонсировала гоночную аркаду London Taxi. Как не трудно догадаться, действие игры развернутся на улицах Лондона, а ее

Средство передвижения со временем превратилось в хорошо сохранившуюся роскошь



главным персонажем станет простой таксист, развозящий клиентов за максимально короткое время. Из кучи стандартных обещаний разработчиков а-ля невероятно красивая графика, интуитивное управление, огромный заряд драйва и так далее, следует выделить реалистичную карту города, собранную на основе снимков, сделанных из космоса.
И еще одно сообщение от англичан из Data Design Interactive. Помимо разработки London Taxi, сотрудники компании вовсю трудятся над еще одной аркадной гонкой Monster Arenas. В отличие от предыдущего проекта, здесь дадут порулить огромными грузовиками с 12-цилиндровыми двигателями под капотом. Среди прочих фич заявлены невероятные прыжки, нитроускорители, большое число скрытых бонусов, реалистичную физику повреждений, а также огромное число трасс и машин.
Обе игры от Data Design Interactive издает Phoenix Games. – В.Ч.

Новый парадокс

Paradox Entertainment расширяется

Известная всем ценителям стратегий фирма скоро откроет свою дочернюю компанию с незамысловатым названием Paradox Interactive, которая займется разработкой исключительно стратегических игр. Костяк команды должны составить люди, ранее трудившиеся над Hearts of Iron 2. – В.Ч.

Последние дни Acclaim

Под перестук деревянных молотков

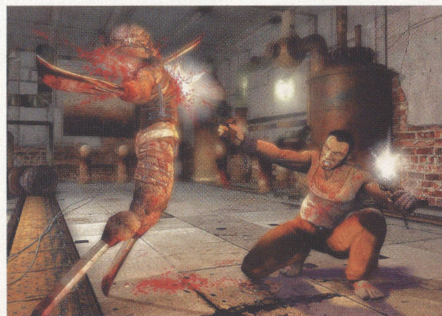


Вот когда продадут это здание, от Acclaim останутся одни воспоминания

В декабре имущество обанкротившейся Acclaim пустили с молотка. На проводимом фирмой Maltz & Co. аукционе на продажу выставлялись даже игровые диски и картриджи к давно устаревшим приставкам. Причем все это дело соседствовало с кожаными диванами, стульями, компьютерами и офисной мебелью. В скором времени подобная участь ожидает здание Acclaim в Глен Коуве (штат Нью-Йорк), общая площадь которого составляет более шести тысяч квадратных метров. После его продажи можно смело говорить о том, что мы окончательно лишились еще одной легендарной компании. – В.Ч.

Стоять, бояться – 2

Midway предлагает пострадать



А кровищи-то сколько!

Компания Surreal Software совместно с издательством Midway анонсировали The Suffering 2. В сиквеле ужастика главному герою по кличке Торк предстоит сражаться с кучей монстров в Балтиморе. И если три финала на выбор никого не удивят, то три разных старта (зависящих от концовки первой части) – это что-то новенькое. Приставочный релиз состоится в третьем квартале 2005, а версия для PC появится ближе к концу года. – В.Ч.

Год на “Два”

Смена вывески

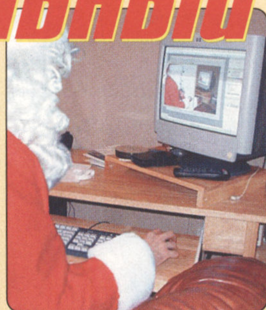
Пресс-служба издательства Digital Jesters распространила пресс-релиз, в котором игровую общественность предупреждают о том, что недавно анонсированный Pro Rugby Manager 2005 теперь следует называть Pro Rugby Manager 2. Напомним, что разработкой этой игры занимается компания Cyanide Studios. – В.Ч.

Сэм и Макс живы

И Лукас их продал

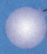
Четвертого марта 2004 года руководство Lucas Arts закрыло ожидаемый многими любителями квестов проект Sam & Max: Freelance Police. В декабре минувшего года главный администратор компании Bad Brain Entertainment Вольфганг Кирдорф дал понять истосковавшимся фанатам, что сейчас игра находится под его надежным крылом. В интервью сайту Adventure Games на вопрос о правдивости слухов относительно перехода авторских прав на Sam & Max: Freelance Police в руки Bad Brain Entertainment Кирдорф ответил следующее: “Никаких комментариев, ибо я подписал соглашение о конфиденциальности полученных сведений. Подождите до марта 2005 года, и вы увидите, что из этого получится”. – В.Ч.

Квартальный план



1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
2 Редакция не несет ответственности за последствия Варфоломеевской ночи, вырубку экваториальных лесов и перенос сроков релизов.


Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.


Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.


После того, как у игроков на PC отняли Kingdom Under Fire 2, надежда, казалось, покинула нас. Но вот, поступила информация, что Koei собирается портировать на нашу родную платформу Dynasty Warrior 4, игру, с которой, собственно говоря, геймплей KUF 2 и был содран под копирку. Мы верим, что это не опечатка, не чья-то злая шутка, а самая что ни на есть правда.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	The Punisher	THQ	11 января
	Spiderman and Friends	Activision Value	11 января
	Cold War	DreamCatcher	31 января
	Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	ZOO Digita, Новый Диск	Январь
!	Brothers in Arms	Ubisoft	15 февраля
	Origin of the Species	Try Sinergy	23 февраля
	Project: Snowblind	Eidos	23 февраля
	Psychotoxic	Whiptail	25 февраля
	Star Wars: Republic Commando	LucasArts	1 марта
	Pariah	Groove, Руссобит-М	1 марта
!	Doom 3: Resurrection of Evil	Activision	1 марта
	Close Combat: First To Fight	Take 2	8 марта
!	Stolen	Hip Games	15 марта
	Elite Warriors: Vietnam	Destineer	15 марта
!	Battlefield 2	Electronic Arts	21 марта
!	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	22 марта
X	Dynasty Warrior 4	Koei	Зима

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
●	Hearts of Iron 2	Paradox, 1С	4 января
	SeaWorld Tycoon	Activision Value	11 января
	Playboy: The Mansion	Ubisoft, Бука	11 января
	Will of Steel	GMX	1 февраля
	World at War	Matrix Games	7 февраля
!	Heritage of Kings: The Settlers	Ubisoft	8 февраля
	Paradox Strategy 6 Pack	Paradox	8 февраля
!	Imperial Glory	Eidos, Новый Диск	3 марта
	ER	VU Games	8 марта
!	The Sims 2: University	Electronic Arts	15 марта
!	Dragonshard	Atari	22 марта
	Stronghold 2	Global Star	28 марта

SIMULATION - SPORTS

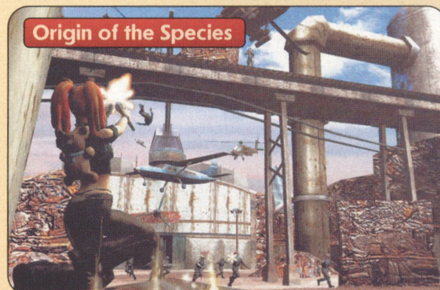
	Игра	Издатель	Когда
	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda	5 января
	Enigma: Rising Tidial Edition	DreamCatcher	27 января
!	Championship Manager 5	Eidos, Новый Диск	Январь
	MVP Baseball 2005	Electronic Arts	1 марта
!	Silent Hunter 3	Ubisoft	22 марта

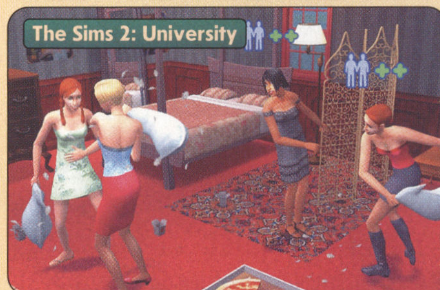
RPG - ADVENTURE

	Игра	Издатель	Когда
●	Dreamfall: The Longest Journey 2	FunCom	10 января
	CSI: Double Pack	Ubisoft	1 февраля
!	Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	LucasArts	8 февраля
!	Bard's Tale	InXile	1 марта
	Freedom Force vs Third Reich	VU Games	8 марта
!	Still Life	MC2-Microids	Зима

ONLINE

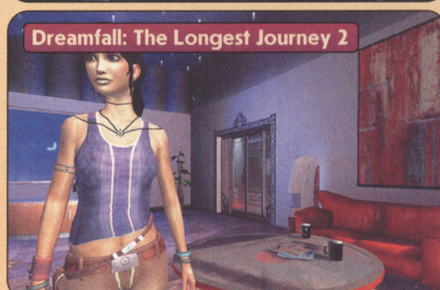
	Игра	Издатель	Когда
!	World of Warcraft Europe	VU Games	25 февраля
!	City of Heroes Europe	NCsoft	Февраль
	Guild Wars	NCsoft	Зима


Origin of the Species


The Sims 2: University


Dragonshard


Silent Hunter 3


Dreamfall: The Longest Journey 2


Guild Wars

Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Готика 2	Gothic 2	RPG	Акелла	7.6	14 июня 2003
Painkiller: Битва за Пределами Ада	Painkiller: Battle out of Hell	FPS	Акелла	add-on	Мировая премьера
Final Fantasy XI Online		MMORPG	Акелла	8.6	28 октября 2003
DOOM 3		FPS	1С	9.5	15 августа 2004[1]
Lords of EverQuest		RTS	1С	N/A	3 декабря 2003
TOCA Race Driver 2		Автосим	1С	8.2	15 апреля 2004
Блицкриг. Рокот Бури	Blitzkrieg: Rolling Thunder	RTS	1С	add-on	Мировая премьера
Принц Персии: Схватка с Судьбой	Prince of Persia: Warrior Within	TPS	Акелла	8.5	25 ноября 2004[2]
Крестный отец: честь семьи	Boss: La Cosa Nostra	Стратегия	Акелла	N/A	16 января 2004
Обитель тьмы 2	Dark Fall 2: Lights Out	Квест	Акелла	6.0	26 августа 2004
Атлантида Эволюция	Atlantis Evolution	Квест	Акелла	6.5	15 октября 2004
Империя Чувств	X-Change 2	Хентай-квест	Акелла	N/A	Октябрь 2003
Medal of Honor: Pacific Assault		FPS	Soft Club	8.3	4 ноября 2004
Half-Life 2		FPS	Soft Club	9.6	16 ноября 2004
LotR: The Battle for Middle-Earth		RTS	Soft Club	см. в номере	6 декабря 2004[3]
Armies of Exigo		RTS	Soft Club	см. в номере	30 ноября 2004[4]
Worms Forts: В осаде	Worms Forts: Under Siege	Worms	Soft Club	N/A	19 ноября 2004
Запретная зона	Restricted Area	Action/RPG	Новый Диск	N/A	Мировая премьера

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

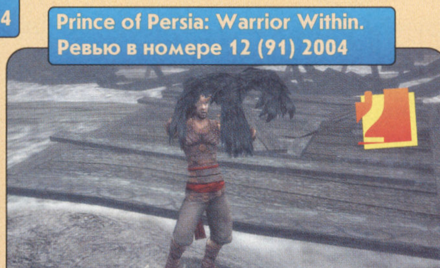
Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
The Moment of Silence		Adventure	Акелла	Январь	Мировая премьера
Простоквашино: В поисках клада		Квест	Акелла	Январь	Мировая премьера
Свободу попугаям!		Квест	Акелла	Январь	Мировая премьера
Sid Meier's Pirates!		Meta Game	1С	Январь	22 ноября 2004[5]
Desperados: Wanted Dead or Alive		Commandos	1С	Январь	24 апреля 2001
Dead Man's Hand		FPS	1С	Январь	26 марта 2004
Sid Meier's Civilization 3		Стратегия	1С	Январь	Октябрь 2001
Карибский Кризис		RTS	1С	Январь	Мировая премьера
Total Club Manager 2005		Менеджер	Soft Club	Январь	21 октября 2004[6]
Men of Valor		FPS	Soft Club	Январь	26 октября 2004
Алеша Попович и Тугарин Змей		Квест	1С	Февраль	Мировая премьера
Готика 2: Ночь Ворона	Gothic 2: Die Nacht des Raben	RPG	Акелла	Зима	21 августа 2003
Одиссея капитана Блада		Action\Adventure	1С	Зима	Мировая премьера
Мор. Утопия		Action\Adventure	Бука	Зима	Мировая премьера
Parkan II		Space Sim	1С	Зима	Мировая премьера



DOOM 3. Ревью в номере 9 (88) 2004

Что бы ни говорили про новый процессор Intel, этот процессор будет. И Windows новый будет. Тысячи людей станут ругать их и уверять, что они-то сделали бы лучше. И говорить, что и где нужно подправить. Вот только все они не смогли сделать ничего подобного. А Кармак смог. Поэтому, если хотите сделать лучше, чем DOOM 3, - попробуйте.

Новая игра от id - очередная планка качества для всех шутеров. И это не просто движок, на котором ведущие разработчики будут создавать компьютерные игры ближайшие два года. DOOM 3 и сама по себе - одна из новых великих игр. Которые делают историю нашей индустрии



Prince of Persia: Warrior Within. Ревью в номере 12 (91) 2004

Игра не только сохранила дух предыдущей версии, но и значительно приумножила его. Она по-прежнему остается "персидским принцем с песком в кармане", хотя и значительно переработанным. Но при всем этом мы получили достойное продолжение достойной игры и отличный экземпляр того, что мы называем настоящей аркадой, завлекающей и интересной, способной удержать игрока от начала и до победного конца. Практически шедевр



LotR: The Battle for Middle-Earth. Читайте ревью в номере



Armies of Exigo. Читайте ревью в номере



Sid Meier's Pirates! Читайте ревью в номере

Total Club Manager 2005. Ревью в номере 12 (91) 2004



EA Canada сделала свой выстрел. Не в яблочко, но и не в молоко. Сказался недостаток опыта создания продуктов данного жанра и боязнь вносить в сериал революционные новинки. Как бы эта излишняя осторожность не сыграла с ними злую шутку. Ведь Sports Interactive выстраивает свое детище на абсолютно новом фундаменте. Да и ответный выстрел она сделает в условиях полной определенности

Игорь БОЙКО

ЛОНДОНСКИЕ ИГРЫ

Мы улетали в Лондон в то самое раннее ноябрьское утро, накануне которого вся Москва поняла, что пришла пора ставить зимнюю резину. Шереметьево занесло снегом, но аэропорт не сдался и все же отправлял самолеты вовне. Наш аэробус взмыл с небольшой задержкой, а через три с половиной часа мы сели в Хитроу, где радостно светило солнышко. Забортная температура, впрочем, оказалась почти что московской, всего три градуса. Пограничные и прочие формальности много времени не отняли, и мы направились на экспресс, который каждые четверть часа отправляется к Пэддингтон Стейшн в столице. Делов-то на пятнадцать минут, но стоимость "туда-обратно" - аж 25 фунтов местных стерлингов.

Мы - это представители ведущих игровых изданий России и Украины. Поездка была любезно организована компаниями Snowball Interactive и "1С".

В уютной кофейной, расположенной прямо на ж/д вокзале, нас ждали Iain McNeil и JD McNeil из Slitherine Strategies. Цель нашей встречи - знакомство с Legion II. Сдвинув пару столиков и заказав кофе, мы дружно уставились на экран. И пялились туда же еще примерно час, перемежая процесс вопросами, пока Йен описывал и демонстрировал все новые и новые фишки.

Разработчики классифицируют Legion II как 4X-стратегию. Ничего суперпорнографического, все иксы происходят от слов eXplore, eXpand, eXploit и eXterminate. Действие разворачивается на территории древнего Средиземноморья, играть можно за любую из развитых в то время рас: римлян, карфагенян, галлов. Предлагаются, как предварительно срежиссированные сценарии с развитыми оппонентами, так и возможность построить господство в отдельно взятом регионе с нуля. Естественно, будет и генератор случайных карт, что обеспечит дополнительную реиграбельность.


Йен Макнэйл из Slitherine Strategies явно доволен итогами разговора

И игре присутствует весьма полный комплект забав Настоящего стратега:

- развитие городов (на выбор - сотни различных строений);
- исследование огромных карт, обнаружение новых континентов, племен, редких ресурсов;
- изобретение новых технологий, позволяющих создавать продвинутые юниты и строения;
- широкое использование дипломатии, как для праведных, так и для неправедных дел;
- поддержание благополучия в городах, обеспечение граждан рабочими местами;
- противостояние природным катаклизмам всех мастей;
- возможность привлекать в качестве армейских военачальников выдающихся лидеров;
- возведение собственных крепостей и осада фортеций противника;
- постройка чудес света, с которыми связаны определенные бонусы;
- исторически достоверные юниты и их снаряжение;
- автоматическое определение победителя в сражениях. При желании можно самому повести свои войска в бой, проявив полководческие способности. В последнем случае используется движок от Legion Arena.

Есть смысл сказать пару слов о последней игре. Legion Arena - первая онлайновая игра от Slitherine Strategies. Как и Legion II, она выйдет в 2005 году, сейчас полным ходом идет ее бета-тестирование. Ее жанр создатели определяют как online RPSG (Role Playing Strategy).


А если в шахматном порядке?


Лондон, середина ноября

Играть будем во времена древнего Рима. В самом начале игрок получит в свое распоряжение банду из пейзан, на основе которой ему предстоит создать мощную и вышколенную армию. Как генерал, вы сами решаете, какие войска вам нужны, как их тренировать и чем оснащать. Когда вы почувствуете, что новобранцы оперились, то сами сможете выбрать сценарий, боевой порядок и приказы. После начала сражения вы можете управлять подчиненными в реальном времени, отдавая новые приказы.

Legion Arena обладает собственным 3D-движком, который с легкостью воспроизводит сражения многотысячных трехмерных толп. При этом он автоматически подстраивает качество графики под конкретную конфигурацию железа, что позволяет на мощных компьютерах полу-



Байки не только рулят, они еще и прикольные



Клэр Тернер рассказывает об Escalation

чить восхитительную картинку, а на слабых машинах - приемлемое быстродействие.
У каждого генерала будет определенный пул командных поинтов, которые он может расходовать на отдачу приказов. Чем круче подразделение, тем меньше поинтов расходуется на приказ.
В зависимости от выполнения всех заданий сценария и результатов сражения, игрок получает денежные средства, которые сможет расходовать на совершенствование своей армии. Все сценарии разбиты на группы, перейти к новой группе можно только после того, как отыграны все сценарии предыдущей.
Есть, правда, одна особенность: полное отсутствие PvP. Все онлайновые сражения проходят исключительно против соперника-AI.
Для того чтобы начать играть, нужно выкачать бесплатный клиент. После регистрации эккаунта юзер может развлекаться какое-то время бесплатно. Вдруг понравится.

***

Вторым пунктом нашей программы было посещение лондонского офиса компании NovaLogic. Средством доставки выбрано местное такси, о котором можно сложить отдельную песню. Большей частью это специально сконструированные машинки семейства Fairway, рассчитанные на пять пассажиров и узенькие лондонские улочки. Такое ощущение, что они могут развернуться на пятачке.
Через тридцать минут мы оказываемся практически в центре города, на City Road, 70. Здесь на верхнем этаже офисного здания нас любезно встречает Клэр Тернер, PR-менеджер европейского отделения компании. Привет-привет, вот наш журнал с "Миротворцами: Операция Тайфун" на обложке, классная игра, судя по всему, "Возмездие" делает ее еще лучше?
Похоже, Клэр прекрасно разбирается в тонкостях русской души: в комнате для проведения демонстраций мы увидели настенный экран, подключенный к нему компьютер с запущенным "Возмездием" и огромный стол, заваленный разнообразными сэндвичами и напитками.
Пока мы пили и закусывали, нам были продемонстрированы основные фишки нового адд-она. Правда, я успел накануне наиграться в него на novaworld.com, так что не услышал почти ничего нового. Вскоре выяснилось, что в лондонском офисе расположено подразделение, ориентированное исключительно на продвижение продуктов на европейский рынок. Девелоперы же обитают в Америке.
Время в штатах отстает от GMT (время по Гринвичу, оно же - лондонское) на шесть часов. На местные

Телефонная будка, интернетная будка



Снимок на память на крыше офиса NovaLogic





Танки на улицах, иномарки целуются

полшестого у нас было запланировано интервью с генеральным продюсером всей серии "Миротворцы" Джоелем Таубелом. В ожидании телефонного звонка из США все присутствующие сели за компьютеры и дружно стартовали "Миротворцев: Возмездие" Сначала сыграли "кооператив", по ходу дела приноравливаясь к местным условиям и вспоминая тактику и раскладку.
В "Возмездии" события разворачиваются в Юго-восточной Азии (в "Операции Тайфун" фигурировала Индонезия). Разработчики учли накопленный опыт и внесли в адд-он поправки в геймплей. В частности, значительно усложнили жизнь снайперам, которых стало проще обнаруживать по вспышкам от выстрелов. С другой стороны, выцеливание жертвы в оптический прицел перестало быть элементарной операцией: изображение все время реалистично "уходит" в сторону от перекрестия. В "Возмездии" - 44 типа оружия, арсенал расширился за счет специальных видов (P90, FN-FNC, Glock 17 и т.п.).
Парашют теперь оформлен отдельным предметом, что позволяет его экипировать всем желающим. Появились бронежилеты и три типа амуниции: Armor Piercing (бронебойные), FMJ (обычные, в цельнометаллической оболочке) и Soft Point (со смещенным центром тяжести). Бронебойные боеприпасы хороши против одетых в бронежилеты бойцов, два других типа в этом случае будут малоэффективны.
Введена и новая техника: танки, боевые вертолеты и мотоциклы-внедорожники. Последние внесли в игру просто бешеный аркадный драйв. Они двухместные, один боец рулит, второй может стрелять. Мотоциклы носятся с бешеной скоростью, только успевай уворачиваться от деревьев и вовремя спрыгивать, если оказался в воде. Для противовеса тяжелой технике в игре применяются два типа противотанковых средств - мины и ручной ракетомет "Джевелин" с автоматическим наведением.
В 17:30 позвонил Джоел, который ответил на вопросы присутствующих журналистов. После этого мы поднялись на крышу офиса посмотреть на вечерний Лондон и сфотографироваться.
А потом был поход в местный пивной ресторан, поселение в уютную гостиницу на улице Sussex Garden, где этих гостиниц десятки. И два дня на разграбление столицы соединенного королевства. Правда, учитывая местный обменный курс, при котором иногда за сто баксов предлагают 47 фунтов... Поэтому, закупив последние игровые новинки, я отправился глазеть на местные достопримечательности: навестил Нельсона на Трафальгарской площади, осмотрел Венсминстерское аббатство и здание парламента. Биг Бен, как же без него, заслушался боем, столь хорошо знакомым по альбому London Town от Пола Маккартни. Подивился огромному количеству памятников, поставленных национальным героям, а также тому, что эти памятники совершенно не стремились что-либо приукрашивать.
В общем, красивый город Лондон, но пора и честь знать. Об остальных впечатлениях - как-нибудь в беседе с глазу на глаз.

Редакция выражает благодарность компаниям Snowball и "1С", а также лично Сергею Климову и Павлу Нечаеву, принявших непосредственное участие в организации поездки.

Фельдмаршал Аланбрук. Его заслуги - в его делах, а не в фигуре. Надпись на постаменте - "Гений стратегии"



Baker Street 221B. В музее Шерлока Холмса



Александр ВАСНЕВ, Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ, Андрей ЩУР

ЧИСТИЛЬЩИК

Жанр FPS **Издатель** Бука **Разработчик** Орион
Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
Сайт www.orion-mm.ru/hell **Количество дисков** 2 CD

Давным-давно, еще в эпоху продуктов по карточкам и только-только нарождавшихся видеосалонов, прибыл к нам по культурному обмену ужастик "Зомби в универмаге". Содержание, кратко: все плохо, все стали зомби, кроме главных героев. И вот слоняются зомби за героями по супермаркету, повторяя, как заведенные, свое загробное "Ы-ы-ы...", "Мясо..." и даже иногда "Какого черта я забыл в этой дурацкой массовке...".

Прошли годы, и вот они снова вернулись. То же мясо, те же стоны. Те же дерганные, неестественные движения и общая апатичность к происходящему. Разработчики "Чистильщика", возможно, и пытались создать некое подобие некроромантики, смесь темной ауры Silent Hill и динамики Painkiller, но получились у них именно "Зомби в универмаге". Плюс полный джентльменский набор бюджетного шутера: самопальный движок со своими глюками, сюжет под эгидой "возьмем все самое лучшее у столпов жанра", нескончаемые остроумные шутки про дерьмо и, конечно же, невнятный геймплей.

Можно, конечно, и возразить - а как же графика? А как же шейдерочки второй версии и прочие красивости? Да, согласен, графика - это самая пристойная сторона данного продукта. Т.е. иногда художественно-дизайнерская мысль разработчиков пользовалась предоставленными ей же возможностями собственного движка и выдавала нагора что-нибудь красивое, немного отвлекаясь от общего кислотного колорита (о, мертвенно-сине-белое на зеленом, или рвотно-зелено-белое на синем - это так красиво!).

Токмо вот не графика в шутере - самое главное, а драйв. Которого, увы, не наблюдается напрочь. Зачем такой арсенал (одних только видов холодного оружия штук пять), если из него активно используется максимум треть? А враги, спавнящиеся по принципу "надо поставить три штуки на входе в комнату и еще двоих, когда игрок обратно выходить будет, чтоб нескучно играть было"? Таких "зачем" еще предостаточно, журнального места жалко.

"Чистильщик" - продукт явно сырой. Не обкатанный. Местами талантливо, но в большинстве случаев сплошное "мама, не горюй". Попытки сделать страшно, показывая пальцами "козу рогатую". Серьезно такие вещи воспринимать просто невозможно. Да и не нужно.

P.S. А еще там ragdoll есть. Артистизм: 11, пластика: 11. Даже Кабаева так не умеет. - А.Щ.

Девочка так удивилась, так удивилась...



РЕЙТИНГ 5.9

MIAMI VICE

Жанр TPS **Издатель** Davilex Games, Universal, 1C **Разработчик** Davilex Games
Рекомендуется Pentium 4 1,4 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.davilex.com/product.aspx?ID=67 **Количество дисков** 1 CD



Напарник, ну сколько раз тебе объяснять: предупредительный делается стволом вверх!

Заядлые таксидермисты из Davilex решили в очередной раз заняться компьютерным возрождением телесериалов прошлого и с подачи все еще щедрой на лицензии Universal отбабахали нечто на основе полицейской саги Miami Vice образца шедшего на экранах с 1984 по 1989 год (в отечественном прокате - "Полиция Майами: отдел нравов"). Правда, оригинальный Miami Vice был все же лучше, чем игра по его мотивам.

Это не сказать можно как это есть плохо. Берется третьесортная лицензия сериала третьей свежести, на основе которой создается третьесортный приставочный три-дэ-экшн от третьего лица, который потом третьесортно портируется на PC.

Графика сего чуда игротворчества явно была рассчитана еще на PlayStation первого созыва: унылые бедные задники, по которым бродит главгерой, сильно напоминающий Кена, бойфренда Барби, - такой же на вид поблескивающе-пластиковый и ноги не сгибаются. Если вы надеялись, что стрелять в этом шутере можно, прицеливаясь мышкой, то вы жестоко ошибаетесь: Davilex смело отмела все наработки Splinter Cell и GTA3 в деле портирования приставочных игр на "персоналки" и сделала прицеливание автоматическим, в худших традициях Tomb Raider. В худших, потому как управление персонажем при этом отвратительное и перенастройке не подлежит. А камера вообще наркобаронами куплена, так как может облетать главгероя только по горизонтали и увидеть бандитов, стоящих на этаж ниже или выше, невозможно в принципе.

Однако, пойдя навстречу игровому балансу, кудесники из Davilex сделали бандитов, которые противостоят главгероям (а их целых два!), на редкость тупыми. Они не станут прятаться, если вы начнете по ним стрелять, не станут догонять, если вы отбежите за угол. Нет, они будут стоять на месте и скромно ждать смерти от Кена-полисмена, управляемого игроком. Или от его афро-полисменского напарника.

В общем, Miami Vice из той категории игрового ширпотреба, которые даже без предварительного ознакомления посылаются в сад. Или в морг. Или еще куда. Подальше. - А.Щ.

РЕЙТИНГ 3.1

AUGUSTUS: THE FIRST EMPEROR

Жанр TPS **Издатель** 1С, Atari **Разработчик** Collision Studios **Русское название** Август **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт games.1c.ru/augustus **Количество дисков** 1 CD

Думается, почти все знают, как был убит Юлий Цезарь, но вряд ли многие помнят, что произошло в Риме после этого события. А случилась большая разборка между врагами императора с одной стороны и триумвиратом его последователей в составе Марка Антония, Октавиана и Лепида - с другой. Победу праздновали последние, но спокойствия государству это не принесло, ибо, как ни крути, главным может быть только один, им-то и стал впоследствии Октавиан Август.

В одноименной игре нам предстоит побывать в образе секретного агента античных времен и прочувствовать, что называется, на своей шкуре все прелести сложившейся ситуации. Задумка, конечно, неплохая, но вот реализация... Геймплей, который должен был в идеале сочетать мягкую пластику stealth-экшна и мясоподобность слэшера, оказался на редкость беззубым и непривлекательным. Так, к примеру, во время поножовщины нам предоставляется на выбор всего один вариант удара плюс блок. Немного, согласитесь. Что же касается отыгрыша роли бесшумного шпиона, то кому нужна такая экзотика, когда в большинстве случаях врагов можно спокойно перерезать в открытом бою? А в тех случаях, когда этого сделать нельзя либо из-за количества противников, либо из-за сюжетных ограничений, нас ждет еще одно разочарование в виде беспросветно тупых и ненаблюдательных оппонентов.

Полный провал получился, а не геймплей. Хотя и остальные компоненты игрового варева сделаны на троечку, не лучше. Впрочем, есть у игры один плюс. Это - заставки. Поскольку Augustus: The First Emperor создавался по мотивам одноименного фильма (не самая раскрученная картина, прямо скажем), то это позволило девелоперам разнообразить творение полноценными видеовставками. По сути, они - единственное, что может заставить игрока продолжить римские страдания. Но всякому терпению приходит конец, и когда вы почувствуете особо острый приступ ненависти к разработчикам, то найдите в каталоге игры папку с роликами (просмотреть их можно при помощи простейшего плеера). Хотя самым оптимальным, наверное, будет купить фильм и не заморачиваться на всякую чушь "по мотивам". - А.В.



Причуды местного движка

РЕЙТИНГ 4.8

BLOWOUT

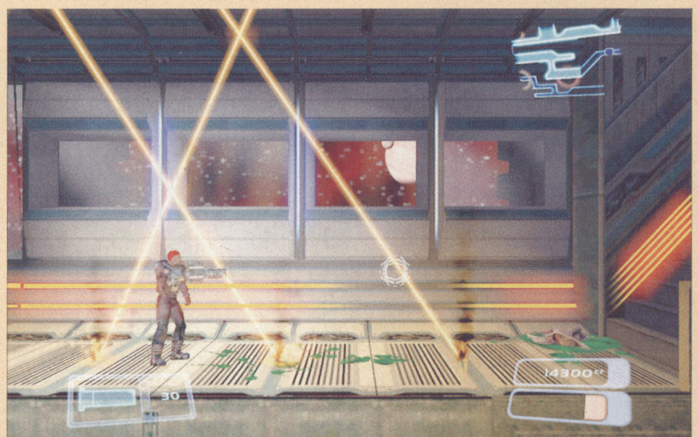
Жанр Arcade **Издатель** Majesco **Разработчик** Terminal Reality **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.blowoutgame.com **Количество дисков** 1 CD

Blowout - это игра про Мужика. Слегка небритого, с сипловато-стальным голосом и несгибаемым стремлением прокладывать дорогу при помощи ружья и грубой силы. Частенько специалисты с подобной жизненной ориентацией способны в одиночку и практически голыми руками решать различного рода неординарные проблемы (например, уничтожить популяцию кислотной нечисти иноземного происхождения на затерянной космической станции).

Но чтобы сие мероприятие все-таки не выглядело как крестовый поход с однозарядным тапочком на орду взбесившихся муравьев-переростков, девелоперы выдали нам в помощь приличный арсенал. Хотя, по уже сложившейся традиции, игру мы начинаем, имея в наличии лишь один, самый первый ствол (автомат), зато с бесконечным боезапасом. Правда, разработчики решили все-таки ограничить желание игрока палить, не переставая, даже не для того, чтобы в кого-либо попасть, а просто так, ради профилактики и самоуспокоения. При таком подходе пушка очень быстро перегревается и из режима автоматического огня переходит на одиночные выстрелы. Казус, особенно вблизи скоплений элиенов, обидный и для здоровья вредный. У остальных же друзей дезинфектора (классический арсенал бойца с чем угодно и когда угодно: дробовик, огнемет, перфоратор, пулемет) боезапас ограничен, но зато и осечки им не грозят.

Опробовать этот смертоносный комплект нам предстоит на всевозможных вариациях на тему гигантских комаров, гусениц, крабов, ос, стрекоз (стрекозлов?) с мегаразмерными боссами на верхних ступенях эволюции. А если добавить к вышеперечисленному джетпак, позволяющий в нужные моменты воспарить под потолок (особенно удобно, когда ползающие гады проходу не дают), да 10 неплохих уровней, оживленных такими небольшими, но заметными нюансами, как голос девушки, предупреждающий нас об опасности курения в кабине лифта, то все это позволяет поставить Blowout довольно неплохой для аркад рейтинг. Ведь перед нами очень достойная игра из семейства скроллеров, простая, но драйвовая. Какой она и должна быть. - А.В.

Эти желтые лучи порой опаснее стаи элиенов



РЕЙТИНГ 6.5

POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Жанр TPS **Издатель** Running With Scissors, Акелла **Разработчик** Running With Scissors **Рекомендуется** Pentium 4 1.2 GHz, 384 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.gopostal.com/postal2/aw.php **Количество дисков** 1 CD

Ликуйте, любители беготни с ножницами, лопатами, ручными гранатами, канистрами с бензином и прочими опасными для жизни девайсами! Не так давно на полках магазинов появилось русское издание Apocalypse Weekend, адд-она к самому отмороженному шутеру - Postal 2. Логично предположив, что негоже ограничивать такую широкую личность, как Postal Dude, лишь рабочей неделей, авторы решили порадовать ценителей прекрасного еще парой дней ничем не ограниченного безумства.

Начинается уик-энд просто и трогательно. Протагонист приходит в себя на больничной койке с перевязанной головой и без гроша в кармане. Единственный способ заработать в больнице - сдать что-нибудь жадным до натур-продукта эскулапам. К несчастью, в тот день принимали лишь, как бы сказать-то покорректнее... вклады в дело продолжения человеческого рода. И то ли организм нашего героя был ослаблен недавними похождениями, то ли емкость оказалась неожиданно большой, то ли воодушевляющие материалы - ненадлежащего качества, но башню мужику снесло напрочь. И понеслось...

Почти два десятка карт, новые задачи, новые жертвы, новые противники и, конечно, новые средства отправки последних в лучший мир. Особо впечатлили образцы холодного оружия: рикошетирующие ножницы, мачете и коса. С такими средствами выживания - любое море крови по колено! Порадовала любовь разработчиков к братьям нашим меньшим, воплотившаяся в оголтелых кошках, пожирающих гомо сапиенса со скоростью средней стаи пираний, и ротвейлерах в садо-мазо шлейках. Сразу вспомнился нетленный бар "Fire in the Hole" из оригинала.

Процесс остался на прежнем уровне аморальности и динамизма, измываться над окружающими можно с тем же цинизмом. Вот только выдается такая возможность редко, потому что местное население ни в какую не желает прощаться с жизнью, бодро отстреливаясь, отмахиваясь, отбрыкиваясь и откидываясь гранатами. Короче говоря, "home, sweet home". Те, кому игра нравится, насладятся очередной возможностью организовать локальный массакр в новых интерьерах, а оставшиеся... А с такими и говорить не хочется. - Д.С.



Жеглов с его "Черной кошкой" отдыхает

РЕЙТИНГ Add-on
Рейтинг оригинальной игры 8.0

THE INCREDIBLES

Жанр Arcade **Издатель** Snowball, Новый Диск, THQ **Разработчик** Heavy Iron Studios **Русское название** Суперсемейка **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) **Сайт** www.incrediblesgame.com **Количество дисков** 2 CD

Хорош, черт возьми!



Перед красотой героини не могли устоять даже самые отъявленные негодяи



Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы оно не плакало (и, заметьте, никаких рук). Во славу этого тезиса полураспавшийся дуэт студии Pixar и компании Disney выпустил в свет новую мульти-пульти анимационную ленту The Incredibles (в отечественном прокате "Суперсемейка"), посвященную похождениям уже не одного, а целой семьи супергероев со всеми вытекающими из такого расклада последствиями для злодеев. И все счастливы. Дети радуются новому развлечению, родители умиляются эмоциям первых, а создатели с не менее позитивным мироощущением пересчитывают прибыль. Однако разводка на семейный поход в кино - это лишь начало. Ведь никакая полнометражная мультяшка не может сейчас обойтись без полного набора сопутствующих продуктов, во главе которых, как правило, стоит одноименная игра по мотивам, детская аркада по мотивам, если быть точнее.

The Incredibles - не исключение. И предлагаемая нашему вниманию компьютерная "сопроводиловка" целиком и полностью вписывается в каноны жанра. По-пиксаровски красочная, с незамысловатым геймплеем, с полным набором мультяшных супергероев, различных экстравозможностей и коронных приемов, с ушатом бонусов - эта игра, несомненно, будет пользоваться популярностью у подрастающего поколения из начальной школы, заставив родителей сделать еще один взнос в пользу создателей The Incredibles. Хотя, с другой стороны, чем бы дитя ни тешилось... - А.В.

Дженифер Энистон? А Брэд Питт знает, чем это вы тут занимаетесь?



РЕЙТИНГ 5.4

БУКАЗОИДЫ

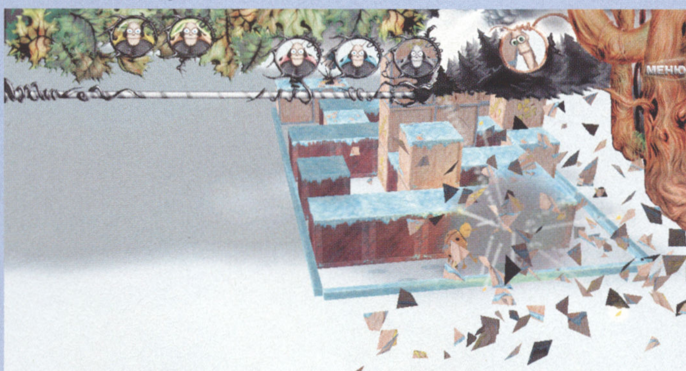
Жанр Logic **Издатель** CINEMAX, Акелла **Разработчик** Anakreon
Рекомендуется Pentium III 800, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.anakreon.cz/Berusky2.htm **Количество дисков** 1 CD



Эти парни шутить не любят

Всем, кого запарили "Косынка" и "Минер", советуем обратить внимание на нехитрую забаву чешского разлива Berusky II, приобретшую стараниями "Акеллы" имя "Буказоиды". Задача игрока - провести от одного до четырех жуков через лабиринт, затратив на это минимальное количество времени и сделав минимальное количество шагов. По пути можно передвигать и уничтожать препятствия, взбираться или спускаться уровнем выше или ниже, пользоваться нехитрыми механизмами вроде подъемников. Итог стараний - телепортация насекомого в жуко-червячью Валгаллу. Сделано все в 3D, локализовано достойно, с долей здорового юмора (чего только стоит сентенция переводчиков про прочные камни и низкокачественные кирки в качестве объяснения, почему ими можно воспользоваться лишь единожды). В целом понравилось, мозги отдыхают, но не разжижаются, что и требуется для обеденного перерыва. - Д.С.

Местный ба-да-бум!



Есть о чем задуматься, заветный телепорт находится аж двумя уровнями выше



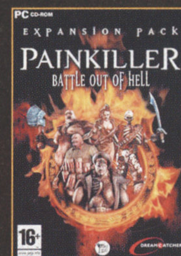
РЕЙТИНГ 5.0

Painkiller Expansion: Battle out of Hell

Никита КАРЕЕВ



ГДЕ МОЯ БОЛЬШАЯ ПУШКА?



Жанр FPS **Издатель** Dreamcatcher Games, Акелла **Разработчик** People Can Fly **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. класса GFFX
Сайт www.painkiller.com **Количество дисков** 2 CD

Painkiller сам выставил планку и теперь прилежно прыгает под ней. Родившись простым ретроградом, он вовсе не собирается пробиваться в высшее общество, а спокойно живет-поживает на своей территории. Подоспевший адд-он или, точнее будет сказать, экспаншн пак - лишнее тому подтверждение. Именно так экстенсивно росли теперь уже совсем древние шутеры. Способ проверенный, прошедший испытание временем и дающий весьма предсказуемый результат.

Если бы вы прошли оригинальный Painkiller всего лишь несколько дней назад то, скорее всего, и вовсе бы не смогли заметить ту точку, где закончилась основная кампания и начались уровни экспаншна. Адд-он совершенно прозрачно подклеивается к оригиналу, добавляя всего один пункт в меню, скрывающий за собой десять уровней, два новых вида оружия и три вечера беспрерывной мясной вакханалии на самом высоком уровне сложности.

Быстрые и мертвые

"Пэйнкиллер", как и прежде, встречает нас яркими красками, запоминающимися локациями и ордами оригинальных монстров. В заброшенном детском приюте поджидают одинокие сиротки - злобные инфернальные мальчики и девочки, будто бы только что сошедшие со страниц детских страшилок. Затем посещение "Парка развлечений": акробаты, разноцветные клоуны и аттракционы для неслабонервных гарантированы! "Мертвый город" навевает четкие ассоциации с недавним блокбастером "по мотивам", а в горящем Ленинграде, с которым все-таки немного перегнули, Даниэля встречает боевая пехота обоих сторон, да еще и под прикрытием тяжелой бронетехники. Уровни сменяются достаточно быстро, не успев наскучить, еще чаще мы оказываемся перед лицом невиданных прежде оппонентов. Отрадно, что разработчики не поленились наводнить адд-он большим количеством новых монстров, основная часть которых даже после зверинца оригинальной игры выглядит более чем свежо.

Но самое интересное - это, конечно же, новые виды оружия. Формально их всего два но, памятуя о концепции "комбооружия", можно сказать, что целых четыре.

Первое - долгожданная снайперская винтовка. Но, естественно, не простая, а выпускающая за выстрел аж по пять заточенных стержней, эффект от которых немногим уступает удовольствию от использования коломета. В альтернативном режиме "винтовка" выпускает попрыгать гроздь взрывающихся шариков, которые моментально сметают с пути любые скопления порождений тьмы.

Второе - смертельная связка автомата и огнемета, способная наносить, как точечные повреждения, так и посылать в стороны врагов целые облака пламени. Великолепно!

Скороспелый фрукт

BooH появился действительно быстро. Каких-то шесть месяцев назад мы еще наслаждались победоносным шествием Даниэля Гарнера по самым злачным местам Чистилища, и вот его судьба снова в наших руках. С одной стороны, подобная оперативность не может не радовать. Продолжения-то захотелось еще в тот момент, когда пала бездыханной тушка Люцифера и герой остался в теплой компании орды адских отродий. Как же тогда хотелось всех их... И вот долгожданная вторая порция отборного парного мяса. С другой стороны, короткие сроки все же не лучшим образом сказались на качестве игры. Большинство уровней в BooH все

Кто-нибудь! Срочно позовите Миллу Йовович!



Зажигалка! Зажигалка! Всем курить



Только сегодня! Публичная дегустация новых витаминных укольчиков!





Слишком банальная ситуация, чтобы что-то тут написать...

так же блистают оригинальностью, продуманностью и отличным дизайном, но нет-нет, да и попадется сырое местечко, несуразность или промашка, которым вход в Painkiller был заказан. Так две карты адд-она по сути вообще одинаковы, еще пара уровней просто незатейливы и не содержат и капли эстетики. Попытка внести элементы фигурной гимнастики сделали "Колизей" настоящей пыточной для игрока-казуала: вы никогда не осилите этот уровень, если слово "распрыжка" для вас - пустой звук.

Есть промахи и по части технологии. BooH сделан на новой версии движка - Pain Engine 1.5, поддерживающего массу новых спецэффектов и графических фишек. Однако часть этих вкусностей, судя по всему, была прикручена впопыхах и не претерпела должной оптимизации. Поэтому при выставлении всех эффектов на максимум не исключены ситуации, когда средний FPS может упасть со значений 40-60 практически до нуля.

Мультиплеер обогатился всего двумя новыми режимами - обычным CTF и Last Man Standing, и на этом работа над ним, судя по всему, прекратилась. Painkiller как был, так и остался больше однопользовательским приключением.

Адд-он получился скороспелым и старомодным, но это, в общем, нисколько не принижает его ценности для фанатов оригинала. Точно так же, как когда-то остервенело играли в Plutonia Experiment, сейчас будут проходить экспаншн к "Пэйнкиллеру". Это продукт для тех, кто изголодался по добавке, кто по достоинству оценил вкус свежего сочного мяса и полюбил его. Но это все же не более, чем закуска. А полноценное второе блюдо, судя по финальной заставке, еще ждет впереди.

РЕЙТИНГ	Add-On
Рейтинг оригинальной игры	8.6

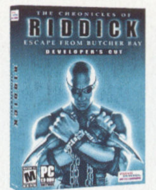
Предлагаем нашему консульству направить Германии официальные извинения: освобождение Польши в 1944-1945 годах было ошибкой



The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay

Андрей ЩУР

ХРОНИКСЫ РИДДИКСЫ



Лысая башка, дай пирожка!
Из воспоминаний о Риддике

Жанр FPS **Издатель** Vivendi Universal **Разработчик** Starbreeze, Tigon Studios
Рекомендуется Pentium 4 2,6 GHz, 1 Gb RAM, 128 Mb 3D-уск. **Сайт** www.riddickgame.com **Количество дисков** 1 DVD

Компьютерные игры по мотивам кинофильмов - жанр особый. Многострадальный. В нынешние времена только самый ленивый голливудский киноконцерн не стремится раскрутить очередной отгроханный кинобрендец посредством (зачастую) бюджетной игрушки. В результате чего на выходе мы получаем ворох никому не нужных криво-косых аркад в пополаме с бестолково-беззубыми пазлами и откровенно скучными стратежками. Но, как и в любом правиле, бывают здесь и исключения из унылого списка загробленных идей. В этом месяце они даже дуплетом пальнули: Lord of the Rings: Battle for Middle Earth и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay. Если предсказать определенный успех первого можно было заранее с вероятностью под сто процентов (такие лицензии в грязь втоптать сложно по определению), то успех второго - действительно событие из ряда вон выходящее.

Очень не хочется произносить сакраментальное "кто бы мог подумать, что из этого...", но, чувствую, придется. "В этом" действительно мало кто ожидал увидеть нечто достойное. The Chronicles of Riddick - фантастический блокбастер, вышедший летом этого года, вряд ли можно окрестить суперуспешным фильмом, поэтому и игра по его мотивам должна была бы, по идее, стать ничем не выдающимся барахлом. Ан нет, не стала. Вместо этого мы получили под занавес года мощный, суровый футуристический экшн. Про будущее. Про тюрьму. Про Риддика.

Хто такой Риддик?

Как ни странно, это не очередной комиксный супергерой, про которого решили снять фильм. Не было десятилетий комиксного прошлого, никаких толп фанатов, маечек с любимым персонажем и прочего фэндома. Образ родился вместе с достаточно успешным фантастическим боевиком Pitch Black ("Кромешная тьма"), вышедшим в 2000 году и сделавшим актера Вина Дизеля узнаваемой фигурой. Благодаря успеху фильма компания Universal не только расщедрилась на гораздо более эпическое (и гораздо более поголливудски бестолковое) продолжение, но и на компьютерную игру. Вин Дизель, ставший к тому времени окромя всего прочего еще и продюсером игровой студии Tigon, сумел использовать выделенные деньги по их прямому назначению: вложить в создание качественной игры, разработкой которой занялась шведская компания Starbreeze, известная своим успешным фэнтезийным слэшером Enclave.

Так кто же такой этот Риддик?

Если вкратце, то это зек. Заключенный. Но не просто, а супер-зек. Сбегающий из любой тюрьмы, справляющийся с любыми препятствиями, вечно невозмутимый убийца, обладающий к тому же некоторыми сверхъес-

Суровые будни тюремного быта



Сижу я вот тут, шифруюсь, отверточкой поигрываю



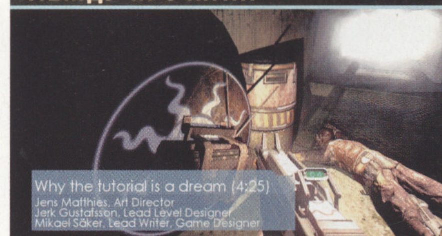
Внутренний тюремный двор. Художники из Starbreeze не зря едят свой хлеб





А вот так Риддик лечится. Как говорится, чем неприятней, тем полезней...

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Одно из новшеств PC версии (появившейся на несколько месяцев позднее приставочной) - наличие режима комментариев. После того, как вы проходите игру полностью, в меню становится доступным режим, при котором на уровнях то там, то тут расставлены магнитофоны с фирменным значком Starbreeze. Включив их, можно послушать комментарии разработчиков на английском с ощутимым скандинавским акцентом о различных интересных эпизодах разработки игры, персонажах и местах действия. Иногда эти комментарии длятся минут по 10-15 - шведские программеры и дезигнеры потешаются над своим детищем вовсю.

тественными возможностями. Во-первых, он прекрасно видит в темноте - его глаза были для этого специально модифицированы одним продажным тюремным доктором; во-вторых, у мужика проблемы с психикой: периодически он слышит собственный внутренний голос, который мало того, что женский, так еще и науськивает творить широкомасштабные повреждения окружающему миру. Так сказать, подсознание зверя, пытающееся вырваться наружу. Впрочем, данный факт биографии Риддика в игре обозначается всего пару раз, поэтому его во внимание принимать не стоит.

А вот на что стОит, на чем, так сказать, стоИт The Chronicles of Riddick - это тюремное прошлое главного героя. Точнее, пребывание его в одной из самых суровых тюрем заселенной людьми части космоса - The Butcher's Bay. События в игре происходят за пять лет до Pitch Black и за десять до The Chronicles of Riddick, в гораздо большей степени опираясь на эстетику первого фильма, нежели второго: Риддик не выглядит этаким спасителем человечества, он просто эгоистичный убийца, попавший за решетку и намеревающийся выбраться на волю во что бы то ни стало.

Название игры вполне четко описывает и сюжет, и основную цель игры: наемный охотник Джонс (известный по Pitch Black) привозит в Butcher's Bay особо опасного преступника Риддика. И все игровое время мы в роли этого товарЫшша будем изыскивать слабое место в огромной мега-тюряге, пытаясь найти путь, по которому из нее можно будет смотаться.

Ну а самые первые моменты игры поясняют, каким же способом этот путь будет искаться: первым действием в туториале надо поговорить с охранником, вторым - свернуть ему шею.

Внутри периметра

Чтобы представить себе атмосферу The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay, попробуйте совместить фильмы Lock Up (тот, что со Сталлоне, в нашем переводе "Взаперти" или "Тюряга") и "Чужой 3". А в качестве главного героя поставить Сэма Фишера из Splinter Cell, только играть его будет Вин Дизель. Теперь попробуйте представить все это на хорошем движке, выдающем качественную картинку с бампом не только на персонажах, но и на текстурах практически всей архитектуры уровней а-ля DOOM 3. И для полноты картины втисните в это все большое количество отличного motion capture, придающего действующим лицам дополнительную реалистичность.

Результат почти ошарашивает, наглядно демонстрируя, что ждать фотореалистичного качества в компьютерных играх осталось не так уж и долго. Вин Дизель в игре выглядит почти как в кино: бугристая лысая голова, лицо, мускулистые руки - все это в сочетании с динамичным освещением, очень мощной озвучкой от самого Вина Дизеля и вполне человеческой жестикуляцией дает потрясающий эффект присутствия. То самое "ух ты" и "ни фига себе", заставляющее приникнуть к экрану и наслаждаться каждым новым роликом на движке. Вот она, пресловутая планка качества.

"Но как же Half-Life 2? - спросит пытливый игрок. - Разве не вторая "халва" - эталон жанра?"

И она тоже. Просто подходы разные: HL2 (как и DOOM 3) старается максимально совместить игрока с главным героем, с корнем изничтожая все намеки на какие-то его характерные черты - голос, внешность и т.п.

В случае с The Chronicles of Riddick ситуация обратная: разработчики специально демонстрируют главного героя со стороны максимально часто - не только во время роликов между миссиями, но и во время их прохождения. Ради пущей эффектности повествования в Starbreeze решились на интересный геймплейный ход, от которого многие разработчики отказываются как от громоздкого и неудобного: переход от режима "от первого лица" в режим "киношной камеры". Другими словами, покуда персонаж игрока не совершает каких-то особых действий, мы видим окружающий мир глазами Риддика. Но когда необходимо нажать на кнопку, подняться или спуститься по вертикальной лестнице, открыть люк и залезть в него, вышибить решетку вентиляции и проч. - тогда камера на некоторое время переключается на какой-нибудь киношный ракурс и выполняемое действие показывается со стороны. Такие "киношные" микро-вставки, несмотря на частую повторяемость, раздражения не вызывают, а главное, благодаря дизайну уровней абсолютно не мешают геймплею, т.е. практически не возникает таких ситуаций, когда персонажа игрока засекают и убивают во время дезориентирующего переключения камеры.

Wanna live? Get a shiv!

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay предлагает игроку самый популярный на данный момент вариант жанра экшн: стэлс-экшн. Нет, конечно есть тут и перестрелки, и даже вождение мини-танка, но основополагающим остается тот факт, что заключенным оружие не положено, поэтому почти все "стволы" в игре ДНК-закодированы (почти как в к/ф "Судья Дредд") и на попытку взять в руки реагируют электрическим разрядом. Простой, но эффективный трюк, оставляющий игроку только

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay



Главу охраны Abbot'а озвучивает известный рэппер Xzibit


Бах! Ты убит. Из своей же пушки!



В роли цели: Abbot, он же Xzibit. Жаль, из-за вспышки не видно...

тактику использования подручных предметов или самодельного холодного оружия под названием shiv ("заточка" по-нашенски).

И тут Starbreeze снова пошел наперекор правилам жанра: считается, что реализация файтинга от первого лица по определению неудобна для игрока и трудно реализуема. Оказалось, что все реализуемо и удобно, надо только сделать грамотно. Тюремные кулачные бои в "Хрониках" - это целая игра в игре. Риддик наш умеет и блоки ставить, и ударам разным обучен. Причем все это в рамках стандартного WSAD + кнопки мыши, так что осваивается достаточно быстро. И применение полученным навыкам находится часто: по ходу игры "начистить рыльце" придется не одному корешу-сокамернику.

Ну а если супротив кулаков или заточки выставлен автомат или шотган охранника, то тут действовать приходится чуть хитрее: Риддик способен неслышно подкрадываться и прекрасно видеть в кромешной темноте. Пользуясь этими двумя качествами, можно с успехом заходить охранникам со спины и совершать sneak kill - спецприем, утихомиривающий противника раз и навсегда. Приемы бывают разные: голыми руками можно свернуть шею; заточкой (а также скальпелем или отверткой) можно проткнуть горло. Если враг стоит у края пропасти, то Риддик без зазрений совести столкнет его вниз. Спецприемы можно совершать, не только подкравшись, но и сражаясь в честном бою: если начать свое атакующее движение в тот же момент, что и противник, то Риддик автоматически перехватит инициативу и сделает бедняге какой-нибудь кровавый Fatality. Особенно шикарно выглядит, когда он перехватывает за руку пытающегося ударить прикладом охранника, разворачивает ствол врагу под подбородок и его же рукой нажимает на спусковой крючок. Брызги кровищи, охранник хладным трупом падает на пол.

Забыл упомянуть - все спецприемы показываются от первого лица, камера не переключается. Это к разговору об эффекте присутствия. "Такого вы еще не видели" (с).

И все же, все же...

При всем восторге от Chronicles of Riddick: EFBB идеализировать эту игру я не собираюсь. У нее есть свои недостатки. Хоть и мелкие, но есть: небольшие графические глючки; некоторые игровые отрезки немного затянуты, под конец начинают немного утомлять. Некоторые интересные спецвозможности (например, спрыг-



нуть на охранника, ударом сломав ему шею) используются редко или не используются вообще. Такое ощущение, что концепция игры финализировалась прямо в процессе разработки уровней, поэтому некоторые вещи и задумки оказались реализованными в ней лишь наполовину.

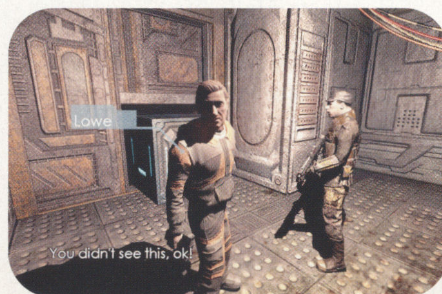
Но и с такими недостатками "Хроники Риддика" достойны очень высокого рейтинга. Потому что игра цельная. С одной стороны, проработанная сюжетно: с продуманной нестандартной предысторией, насыщенная характерами и событиями. А с другой: выполненная на очень хорошем техническом уровне с грамотным применением современных технологий.

Как известно, главным мерилом уровня игры является время. Если игрушку помнят в течение нескольких лет и приводят в качестве примера, как нужно делать компьютерные игры, то это хит. Так вот, не знаю, будут ли помнить и цитировать The Chronicles of Riddick лет через пять - возможно, гораздо раньше этого срока появится какой-нибудь новый монстр жанра и переплюнет эту игру по всем статьям. Но покамест ее совершенно точно можно считать одним из лучших экшнов ушедшего года. А это, согласитесь, тоже не так уж мало.

Джонс и Риддик. Сладкая парочка



Удивительна не только проработка персонажей в игре, но и их многочисленность - почти нет повторяющихся типажей



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

ИТОГО **8.7**

Sonic Heroes

Анна ЩЕГЛОВА



ПРЫЖОК - ПОПЫТКА УЛЕТЕТЬ



Видеоигры не убивают людей, они убивают только их мозг.
Барт Симпсон

Жанр Arcade **Издатель** SEGA **Разработчик** Sonic Team **Рекомендуется** Pentium 4 1.4 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.sega-europe.com **Количество дисков** 2 CD

Не пугайтесь, но мир снова оказался в опасности. Судьба человечества целиком и полностью полагается на колючие плечи ежика японского происхождения. Прошел почти год с момента последнего сониковского релиза на нашей с вами любимой платформе, и это время не потрачено разработчиками зря. А значит, эпопея об удивительных приключениях Соника и его товарищей продолжается. Но опустим вводные речи и перейдем непосредственно к делу... то есть к игре.

Знакомым с серией не составит большого труда вспомнить, что каждый одиночный уровень всех прошлых игр с Соником проходился только одним героем. Иногда этого героя сопровождал персонаж под управлением компьютера, который приносил немало дополнительных очков и выносил достаточное количество врагов. Главной особенностью Sonic Heroes стала возможность управления командой из трех персонажей. На выбор предоставлено четыре команды. В каждой имеется по одному сверхзвуковому, сверхсильному и суперлетабельному герою.

Бесспорный лидер

Ежику понятно, что командой номер один по всем показателям является Team Sonic. Во-первых, это самая быстрая, решительная и грамотно проработанная команда, члены которой являются несомненными чемпионами игры. Во-вторых, команда разработчиков носит гордое имя Sonic Team, а это удивительно созвучно с названием команды персонажей. Ну и, в-третьих, вряд ли наши соотечественники смогут узнать в оставшихся командах хотя бы одного знакомого персонажа.

Команда номер один состоит из ежа Соника, лиса Теилза и ехидны Наклза. Соник лучше всех остальных героев умеет вписываться в круговые виражи, скользить по рельсам и водным поверхностям. Еле поспевающим соратникам остается только кричать, что у них кружится голова, а нам - рулить ежиком и жать на ускорение. Менять ведущего героя разрешено в любой момент игры. Его можно выбирать самостоятельно, руководствуясь собственными предпочтениями, за исключением случаев, когда пройти часть маршрута и провести за собой камрадов способен только один определенный персонаж. В такие моменты на экране появляется соответствующая подсказка, а члены команды навязчиво сообщают игроку, кого из них нужно поставить во главу клина. После пары уровней смена лидера будет осуществляться интуитивно.

Лисенку Теилзу под силу брать обоих напарников на попутный воздушный путь. Он отличается феноменальной предусмотрительностью и осторожностью, которые ему не дает проявить третий герой - Наклз. Красная ехидна может разбивать стены и вертеть своими друзьями, атакуя многочисленных роботов мощнейшими ударами.

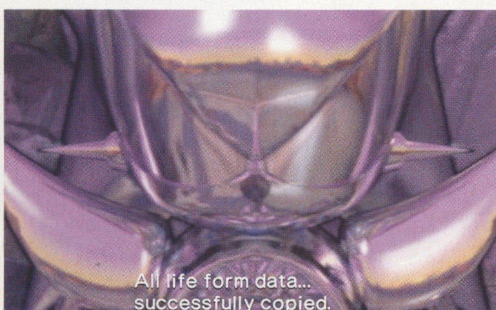
К каждому из трех ключевых умений прилагается ряд особых приемов, оригинальных и действенных. Умения можно совершенствовать, уничтожая врагов или разбивая бонусные капсулы. В таких случаях герои кричат "Level up!", убивать роботов становится намного проще, и одурманенный скоростью игрок может запросто не справиться с управлением. Вслед за ведущим героем срываются в пропасть его компаньоны, после чего поиск экспы и славы начинается заново.

Также члены любой команды могут объединить свои усилия в одном редко возможном, но чрезвычайно ре-

Так сразу и не скажешь, что его IQ составляет 300 баллов



Без пяти уровней Терминатор



Здесь можно увидеть кусочек здоровенного аллигатора. Гарри Питфол со своими недомерками отдыхает



Sonic Heroes





Не босс, а рядовой робот





Делайте ставки. Я ставлю на победу Соника

зультативном ударе Team Blast, который уничтожает всех оказавшихся поблизости неприятелей.

И другие команды

Team Dark состоит из падкой на сокровища летучей мыши Руж, ежа Шедоу (внешне отличается от Соника разве что цветом) и сторонника тотальных разрушений робота Омега, восставшего против своего создателя доктора Роботника. Эта команда позиционируется как более хардкорный вариант игры. На самом же деле, управлять "темной" троицей далеко не так интересно, как Team Sonic, да и уровень сложности не сильно отличается.

Team Rose - это команда "для новичков в жанре action". Первая миссия за нее - ознакомительная, все последующие - до занудного просты. Эми Роуз размахивает кувалдой, Большой Кот (непонятно как оказался в динамичной аркаде) - удочкой, а кролик Крими - ушами и разместившемся на ее плече питомцем Чао[1]. Team Rose придется в самый раз для маленьких геймеров, которых предприимчивые разработчики не перестают пичкать всякими играми, приводящими к неизбежной деградации. Поэтому оставим Team Rose детям и, разумеется, преданным фанатам Соника, которые смогут увидеть много всего занятного, пройдя игру за все четыре команды.

Хамелеон Эспио, крокодил Вектор и пчела Чарми, составляющие Team Chaotix, работают в детективном агентстве и играют в своей собственной музыкальной группе. Их лозунг "Мы беремся за любую работу, за которую платят деньги" сыграл решающую роль, когда некто таинственный позвонил в их контору с просьбой провести небольшое расследование. В отличие от остальных команд, эта будет заниматься целенаправленной беготней по уровням: искать разбросанные предметы, уничтожать всех врагов и выполнять подобные, требующие тщательно внимания задания.



1. Чао - такие маленькие пучеглазые зверьки, обитают во вселенной Соника

Все эти герои уже встречались в предыдущих играх серии. Не подумайте, что разработчики придумали и нарисовали новых персонажей просто для массовости. Малознакомые команды не испортят удовольствия тем, кто захочет отыграть Sonic Heroes только за главную троицу. Уровней будет предостаточно, количество игровых режимов - постоянно увеличиваться, а сложность - расти.

Чем ближе к финишу

На протяжении всей игры четыре команды так или иначе соревнуются друг с другом и борются со своим общим противником Роботником. Вообще-то не совсем с ним, а с его порождением. Но вы об этом сразу не узнаете. (Роботнику, впрочем, тоже достанется).

Успешно завершив несколько уровней, герои встречают босса или команду соперников. Падким до волшебных изумрудов зверям не ужиться на одной локации, а значит, победителя определит сражение. Баталии трудно назвать особо увлекательными, но сама идея побороться с равными по силам героями стоит внимания. Команды делают ставку на скорость и ловкость, поэтому последовательно выбивать золотые кольца друг из друга можно очень долго. Самой правильной боевой тактикой будет подождать момент, когда противники объединятся для нанесения общего удара, и столкнуть их с края платформы.

Справившись со всеми препятствиями уровня, герои исполняют свой коронный номер, застывают и ждут результатов начисления призовых очков и объявления итоговой оценки.

Тем ежики быстрее

Главный недостаток предыдущей компьютерной игры серии Sonic Adventure DX - великая, но временами ужасная графика - претерпел изменения. Теперь смотреть на экран стало гораздо приятнее. Улучшения коснулись и камеры. Мы все еще можем потерять десяток колец или жизнь из-за того, что эта медлительная особа не поспевает за героями, но в целом прогресс очевиден.

Музыка осталась на традиционно качественном уровне, а знакомые игровые миры разбавлены новыми неожиданными элементами и заданиями. И пока игроком движет азарт, заставляющий сердце биться сильнее, а руки - лихорадочно давить клавиши в правильном ритме, определенном путем проб и ошибок, ежика Соника невозможно будет остановить.

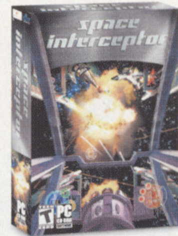
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО 7.9
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Space Interceptor: Project Freedom

КОСМОСИМНАЯ АРКАДА

Андрей ЩУР



- Мыслелеты, молодой человек, - это, вероятно, наиболее совершенный вид космических кораблей: они преодолевают пространство со скоростью мысли.
Стефан Вайнфельд. "Симпозиум мыслелетчиков"

Жанр Аркадный космосим **Издатель** Merscom **Разработчик** CITY Interactive **Рекомендуется** Pentium 4 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.spaceinterceptor.com
Количество дисков 2 CD

Не любят разработчики нашего брата-космосимуляторщика. Не радуют. Дай бог, если один достойный внимания проект за год появится, так иногда и того не бывает. Вот и 2004-й на космосимные релизы скромен был, если не сказать беден. Но поскольку душа все равно всегда жаждет чистого, светлого и нефильтрованного, хотелось надеяться, что... да, нет. Ни фига не надеялось, что из Space Interceptor выйдет хоть какой-нибудь толк.

Конечно, скриншоты в пресс-релизах смотрелись впечатляюще, но прилагательное "бюджетный" перед названием продукта и демо-версия, вышедшая в прошлом месяце (и выложенная на прошлом диске), подтвердили первоначальный скепсис. Новогоднего подарка не вышло. Дед Мороз по дороге попал в воздухозаборник и до нас не добрался. Как и предполагалось, Space Interceptor оказалась банальной аркадой, звезд с неба не хватающей, даже несмотря на звездную тематику.

И скучно, и грустно

Сделан Space Interceptor с потрясающе бронебойной прямолинейностью. Начиная с названия и заканчивая смыслом. Space Interceptor - это именно "спейс" и именно "интерсептор". Игра про небольшой космический кораблик, который в "спейсе" "интерсептит" все, во что можно прицелиться. Для людей, в жанре разбирающихся, продукт можно охарактеризовать примерно так: возьмите аркадную динамику Freelancer, уберите из нее все опции, не касающиеся непосредственно стрельбы, обрубите свободу перемещений, введите двадцать миссий с примитивным сюжетом, и у вас получится нечто, очень схожее со Space Interceptor. Если отсутствие сюжета воспринимается достаточно терпимо - не тот жанр (да и в "тех" жанрах он встречается нечасто), то вот насильственное урезание опций управления и многих игровых фишек вызывает явное недовольство. Стандартная ситуация: корабль игрока выступает супротив двух десятков вражеских посудин. Но при этом нет самого понятия выбора цели и ведения ее. Конечно, зачастую это и не требуется: средняя продолжительность жизни корабля противника, которому игрок садится на хвост, не составляет и пяти секунд. Но если цель миссии, скажем, защитить дружественного торговца, а в куче надвигающихся истребителей противника прячется несколько бомберов, которые надо вынести в первую очередь, тогда проблема отсутствия выбора цели встает в полный рост и бьет себя пяткой в грудь.

В Space Interceptor присутствуют только две фичи, поднимающие игру выше плинтуса: это наземные миссии и графика.

Маскировочный окрас

Вероятно, все фонды, выделенные на создание Space Interceptor, ушли на работу художников. Потому что более хрестоматийного примера неправильности утверждения "бюджетный = некрасивый" представить сложно. Таких качественных, таких сочных и ярких задников не было ни в одном не то что бюджетном, вообще ни в каком космосиме. Игровые спецэффекты и модели кораблей выглядят похуже, но на фоне громадной, изрезанной каньонами туши Марса или в освещенном голубым солнцем астероидном поле все равно производят неизгладимое впечатление. Графическая сторона Space Interceptor заслуживает твердой пятерки и всяческого респекта.



Лучше больше, да фиг вам

Если и начинать играть в Space Interceptor, то только из-за графики. Потому что ничем другим прельстить любителя космических "стрелялок" данная игра не способна в принципе. Так что, наверное, даже хорошо, что она еще и короткая: проходится часа за четыре, потому и надоесть не успевает. Вопрос в другом: стоит ли за эти четыре часа отдавать свои кровные, честно заработанные? Вопрос повисает в воздухе. То есть в космосе. В "спейсе".

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40	ИТОГО 6.8
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	



Половина всех миссий в игре проходит над поверхностью планет. Небольшое, но разнообразие

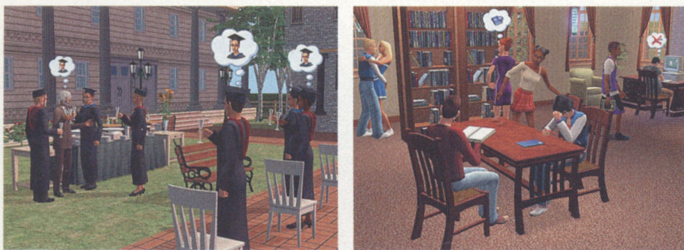


Туши больших вражеских кораблей разделены на отдельные зоны, каждая со своим количеством хитпоинтов

Анна ЩЕГЛОВА

THE SIMS 2 UNIVERSITY

Жанр Sims **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Maxis **Дата выхода** Март 2005
Сайт www.thesims2.ea.com



Первый адд-он к the Sims 2 запланирован на весну следующего года. Вопреки ожиданиям, вместо стандартного дополнения на тему городских развлечений или каникул ненаглядным симсам подарят золотые студенческие годы. Разработчики признались, что хотели запихнуть героев в университет еще во время царствования первой части игры, однако тогда этого не позволял движок.

В первую очередь симсы получат новую возрастную категорию. Уже не подростки, но еще не взрослые, они покинут отчий дом, чтобы пройти обучение по любой из одиннадцати возможных дисциплин. Молодые специалисты смогут быстрее забираться на вершину карьерной лестницы и получат возможность устроиться на одну из четырех дополнительных профессий. Платить за обучение придется щедрым родителям или самим студентам. Симсы смогут подрабатывать в студенческих кафетериях, столовых и гимнастических залах. Отличники будут получать щедрую стипендию, а наиболее пронырливые студенты проторят путь фальшивомонетчиков.

Симсы-студенты смогут организовывать музыкальные группы, вступать в общины и братства, а значит - как следует веселиться, заводить новых знакомых, посещать и прогуливать занятия, заваливать экзамены и находить свое имя в списке отчисленных. Университет изменит симсов: закончившие второй (из четырех) год обучения смогут заново определить направление своих жизненных приоритетов.

Симсам понадобится снимать отдельные квартиры или ютиться в студенческих общежитиях. В последнем случае социализация будет протекать значительно быстрее, а симсы-соседи повлияют на характер вашего персонажа.

Конечно же, The Sims 2 University позиционируется как самая что ни на есть реалистичная пародия на жизнь студентов (в первую очередь - студентов западных). А значит – в симсовском университете мы обязательно увидим требовательных преподавателей, типичных зубрил, бунтарей и девочек из команды поддержки.

Бегом в академический отпуск!



Дмитрий «Махмуд» ПРОСЬКО

SOUL QUEST

Жанр TBS с элементами RPG **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Revoltage
Дата выхода Не объявлена **Сайт** www.revoltage.pl



Свободолюбивый народ Польши снова восстает из сна. На этот раз на горизонте засветилась новоиспеченная команда Revoltage, которая и анонсировала свою первую игру Soul Quest. Действие происходит в далеком славном королевстве, которое подверглось нападению темных сил. Как всегда бывает в таких случаях, на неравный бой поднялось все население страны, в результате чего началась тотальная бойня со всеми вытекающими последствиями.

Игроку предоставляется возможность выбора одной из шести рас - люди, дварфы, эльфы, орки, нежити и дети хаоса (так понимаем, местные демоны), каждая со своими бонусами. Вы будете контролировать города, завоевывать неизведанные земли и, собственно говоря, править миром. Обещана развитая экономика, а также масштабные боевые действия. Облегчат вашу жизнь тонны неписей, а нагрузят ее смыслом неимоверное количество лута, способного превратить любую экономику в царство инфляции. Но самое интересное то, что ходить и воевать вы будете с компьютером по очереди. Это чисто пошаговая игра, и единственное, что может разнообразить ожидание, так это элементы RPG, которым уделено очень большое внимание.

У вас есть команда бойцов, способная с небольшим напрягом разнести по кирпичику городок средних размеров. Но, более того, вы еще и сможете их прокачивать, так что к концу игры под вашим командованием ни много, ни мало отряд спецназа, готовый к любым капризам судьбы. Обещана мощная система скиллов и потрясающие магические эффекты, из чего следует, что можно ожидать как минимум четыре класса персонажей, начиная с громилы-рыцаря и заканчивая боевым магом или клириком.

Картинка в игре будет полностью трехмерной, а качество прорисовки должен обеспечивать 3D-движок собственной разработки с поддержкой всех современных наворотов. Антураж предлагается частично отдать на откуп игрокам, для чего создан отличный редактор уровней. Мультиплеер не ожидается, что, в общем-то, не представляется чересчур ужасным фактом после того, как мы узнали жанр, к которому принадлежит игра.

Разработка заряжена неплохим потенциалом, если не обращать внимания на то, что она, скорее всего, будет весьма похожа на "Героев меча и магии". Посмотрим, что же такого уникального мы получим на руки через некоторое время, и сможем ли мы провести четкую грань между этими двумя играми.

В фэнтезийный мирок кто-то притащил кристаллы из StarCraft, вон они возле замка валяются



The Settlers: Heritage of Kings

Андрей ЩУР



МЫ ПОЙДЕМ ДРУГИМ ПУТЕМ!

Эт' город, он это... ну, это... как его там... Такая штука.
Женщина. В-вот, что он такое. Бабища. Рокочущая, древняя, многовековая.
Эт' женщина затягивает тебя, позволяет тебе в... в... как это... влюбиться в нее,
п'том пинает тебя в это... это... Есть такая штука...
Капитан Ваймс, Ночная стража Анк-Морпорка

Жанр RTS **Издатель** Ubisoft **Разработчик** Blue Byte **Дата выхода** Февраль 2005 **Сайт** www.thesettlers.com/uk/home.php

Редкая игра долетит до пятой инкарнации. Тут уж либо серия фантастически популярная, либо разработчики столь же качественно твердолобые. С "Сеттлерами" умудрились приключиться оба эти случая: потрясающая популярность в начале, когда первые две части застолбили за собой целый поджанр стратегий, оставаясь несколько лет его эталоном, а затем "моральное падение" третьей и четвертой частей, упорно не желавших менять сложившийся геймплей, в результате чего приговоривших серию к, казалось бы, полному вымиранию.

И тут, видать, какая-то светлая голова в Blue Byte произнесла волшебное "Баста, ханурики!" Ханурики честно согласились и решили, что надо что-то менять. В корне. В концепте игры. И поменяли. Да так, что даже цифру пять в названии ставить не стали, настолько все по-другому вышло. Вы можете плакать или смеяться, но "Сеттлеры" стали другими. И появившаяся в редакции эксклюзивная превью-версия игры продемонстрировала это в полной мере.

Брюки превращаются превращаются брюки...

С чем всегда ассоциировались "Сеттлеры"? Правильно, с мультяшностью. Первое, что приходило на ум при воспоминании о серии в целом - это большие головы у персонажей, потешная, нарочитая анимация маленьких трудяг, активно копошащихся вокруг возводимого "бурга". Так вот, телепузиков больше не будет, как нет поныне всяких там греков\ацтеков\викингов. Settlers: HoK представляет новый графический стиль - псевдо-настоящее средневековье, за основу которого взяты раздробленные германские королевства. Общая атмосфера игрового мира заметно посерьезнела: архитектура зданий стала более мрачной, реалистичной, разница размеров зданий и людей разрослась до подобающей величины, персонажи перестали выглядеть добродушными улыбчивыми толстячками и стали больше походить на настоящих работяг - заросших бородой хмурых дядек. Фэнтезийность (т.е. фантастичность сеттинга), конечно, имеется, но приведена в прикладном виде: алхимики, изобретатели и прочие шарлатаны - никакого отпето-демонстративного применения магии (fireball'ы и прочее) замечено не было.

Еще одна немаловажная деталь: все вышеописанное стало трехмерным. Полностью и абсолютно. Settlers: HoK использует графический движок RenderWare от Criterion, и, надо сказать, использует отменно. По части красоты и детализации окружающего мира игра сравнима с недавней Spellforce, а по некоторым параметрам заметно ее превосходит. Движок с легкостью позволяет обозревать окрестности города с высоты птичьего полета, и в следующий момент приблизить камеру почти до уровня "из глаз", демонстрируя морщины на лице старца, с которым главный герой решил поболтать о насущном.

Скажем "нет" гастарбайтерам!

Не менее кардинально переработана механика игры. Изменений много, но самое главное: появилось прямое управление юнитами. И речь здесь идет не только о военных отрядах. Под контролем игрока теперь имеются серфы - обычные пеоны, которые могут рубить лес, добывать камни, железо или ртуть (четыре главных ресурса в игре, плюс деньги), а так же строить здания. Причем последнее получается у них лучше всего: по части добычи ресурсов серфы - профаны, потому как ремеслу не обучены. Чтобы эффективно разработать месторождение, необходимо возвести поверх него шахту, в которую автоматически будет зачислен штат из нескольких шахтеров-профи, управлять которыми напрямую уже невозможно. Шахтеры добывают ресурсы раз в 4-5 быстрее, но работать без передыха не любят: рядом с местом их работы надо

Школяры занимаются ответственным заданием: выдумывают казарму



Зима, шахтеры офигели - когда они забирались под землю, было еще лето!



The Settlers: Heritage of Kings



Во время дождя радиус обзора у юнитов уменьшается, точность стрельбы лучников и орудий снижается



Команда разработчиков в полном составе

построить два жизненно важных здания: хату, где можно поспать, и ферму, где можно столоваться. Если все построено - шахтер доволен, быстро отдыхает и кормится, после чего снова идет в карьер и работает. Если чего-то не хватает, шахтер недоволен и либо совершает длительные походы к отдаленным хатам\фермам, либо разбивает поблизости от шахты костерок, у которого потом долго восстанавливает силы, напевая "по приютам я с детства скита-а-ался". И, соответственно, не работает, пока не допоет все 34 куплета. Аналогичная система работает и для всего остального мастерового люда, от кузнеца до алхимика: все хотят, чтобы было где поспать и где покушать.

Производственная цепочка в новых "Сеттлерах", по сравнению с предыдущими частями серии, заметно сократилась: если вы помните, ранее поселение состояло из сети дорог, вдоль которых были расставлены различные здания, перерабатывавшие первоначальное сырье в конечный продукт. Теперь же все стало гораздо лаконичнее: дорог нет совсем, а все постройки игрока делятся на две части: добывающие (шахты) и перерабатывающие (дом каменотеса и т.п.). Ресурсов всего четыре (дерево, камень, железо, ртуть), поэтому всего выходит восемь зданий производственного толка. Любой добытый ресурс сразу же перечисляется в пул игрока - толпы носильщиков больше нет. Им на замену пришли сами ремесленники: например, теперь на лесопилке работает не один, а четыре человека - один бревна распиливает, в то время как остальные трое таскают ему их из ближайшего Town Hall'a или склада. В результате у игрока сначала отнимается один ресурс дерева, но потом прибавляется четыре. А с апгрейдом лесопилки и все пять.

Они убили папу

Кроме серфов, игрок также имеет власть кликомышканья над главными героями. Ясен палтус, герои главные в Settlers: HoK не просто так, а для сюжета. Последний находками не блещет: несметное полчище вражья почти полностью захватило страну, убило папу и маму главгероя, по совместительству принца, и теперь он освобождает частную собственность назад, провинцию за провинцией, обрастая в процессе друзьями и попутчиками. Наличие главгероя в миссиях как отдельного юнита позволяет ввести в игру некоторую ролевушность: тут и там на картах расставлены NPC с восклицательным знаком над головой - это значит, что им есть, что сказать главперсу. Иногда информация эта совершенно бестолковая, но иногда выполненный побочный квест может обогатить игрока на несколько сот единиц ресурсов, которые никогда лишними не бывают.

Боевые юниты, как это теперь модно, управляются на уровне отрядов. В казармах (или на стрельбище) тренируется капитан отряда, к которому по окончанию тренировки тут же присоединяется четыре солдата. Причем каждый из них присоединяется за положенное количество ресурсов, поэтому может случаться и так, что отряд выходит неукомплектованным: просто не хватило железа или дерева. Впрочем, если отряд находится поблизости от казарм, то при наличии ресурсов недостающее количество людей можно докупить, просто кликнув на соответствующую клавишу.

Типы отрядов самые что ни на есть стандартные: мечники, копейщики, лучники, кавалерия, пушки. Для каждого из типов доступно несколько апгрейдов оружия, брони, и класса как такового (например, Swordsman -> Broadswordsman -> Longswordsman).

Боевка в Settlers: HoK не является чем-то супервыдающимся, ни по части тактики, ни по, собственно, исполнению. Если выделить рамкой несколько отрядов одновременно, то они выстраиваются в некое подобие военного порядка, где впереди герои с мечниками, а лучники и пушки позади. Но на этом тактика и заканчивается: при сшибании с врагом все перерастает в банальную кучу малу: отряды тут же хаотично "расплываются", единственным осмысленным действием игрока становится применение в нужный момент времени специального умения кого-нибудь из главперсов (вылечить окрестных дружественных юнитов или увеличить на время их мощность).

Зато совершенно неожиданным тактическим приемом стала возможность менять по ходу игры время года. Дело в том, что игрок может построить специальный магический девайс, с помощью которого можно выбрать лето или зиму. В зимнем режиме все реки на карте замерзают и по ним можно переправляться на ранее недоступные куски суши. Но это можно использовать и в обратном порядке: сначала сделать зиму, а когда враг попрет на базу по льду, в лучших традициях Александра Невского переключиться в режим лета и устроить гадам Чудское озеро. Я, честно говоря, не припомню, чтобы такой оригинальный прием доселе использовался в какой-нибудь игре.

Дер сеттлер убер аллес!

Полностью новых "Сеттлеров" имеющаяся превью-версия оценить все же не позволила: в ней присутствовало всего семь миссий из заявленных двух десятков, плюс всего одна мультиплеерная карта (да, там еще и мультиплеер есть, причем с несколькими режимами игры). Но то, чего имеется, показало, что Settlers: HoK ушла от первоначальной "строительной" стези в стезю "строительно-военную". Хорошо это, или плохо? Кому как. Тем, кто любил неторопливое вдумчивое возведение мощного аграрно-промышленного комплекса, новые "Сеттлеры" разонравятся где-то с пятой миссии. Те же, кто привык быстро развиваться и захватывать, оценят игру по достоинству. Все зависит от того, к кому вы себя причисляете. 

HEALTH & FITNESS CLUB TYCOON



Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ, Александр ВАСНЕВ

Жанр Tycoon **Издатель** eGames **Разработчик** Magic Lantern **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) **Количество дисков** 1 CD

Как учит жизнь, если благие начинания по какой-либо причине приводят к катастрофическим последствиям, происходит это благодаря халтурному подходу. Казалось бы, что может быть проще в наше время, чем сваять очередной "тайкун"? Ан нет, нашлись ухари, которые испохабили и это. Имя святотатцев - Magic Lantern, название похабства вынесено в заголовок.

Как назло, авторы схватились за неизученную доселе тему: создание и развитие тренажерного зала во имя здоровья нации и собственного благосостояния. На фоне бесчисленных "магазинов" и "парков" идея действительно свежа. Правда, загублена на корню. Интерфейс и экономическая модель, мягко говоря, аскетичны. Есть помещение и некоторая сумма денег, которые следует вложить в закупку тренажеров разной степени сложности (от простейших матов до навороченных комплексов), наем работников разного уровня подготовленности и дороговизны и запуск рекламных кампаний, от раздачи флаеров до эфиров на TV. На этом заканчивается менеджмент, и начинается бабкозашибательство.

Покупаем на имеющиеся деньги пару-тройку тренажеров, нанимаем одного-двух инструкторов, начинаем самую дешевую рекламную акцию. Деньги в этот момент, скорее всего, закончатся, зато в зале появятся первые посетители. Поначалу они будут платить лишь за единовременное посещение, но в дальнейшем не составит особенного труда впарить им клубные абонементы и получить стабильный источник дохода. Также не возбраняется устроить легкий беспредел с зарплатой персоналу, снизив ее до неприличных размеров. Конечно, есть риск, что обиженный работник хлопнет дверью, но ведь биржу труда никто не отменял: задаваке можно сразу же найти замену, а понятие деловой репутации в HFCT отсутствует, поэтому никакие потери нам не грозят. Аналогичным образом обстоят дела и с клиентурой: любителей здорового образа жизни можно почти безнаказанно изводить повышением цен, "народная тропа" к вашим дверям все равно не зарастет.

Но более всего удручает не это, а, во-первых, отсутствие игрового туториала, замененного, хоть и подробным, но все же текстовым руководством, обращаться с которому по ходу действия не удобно; во-вторых, мизерное количество (всего шесть) залов, что непозволительно мало; и, в-третьих, страшноватый внешний вид. Ну и, само собой, скромная экономическая модель. - Д. С.

Несмотря на наличие площадки, клиенты топчутся вокруг тренажеров



РЕЙТИНГ 5.3

WORLD WAR II: PANZER CLAWS II

Жанр RTS **Издатель** Zuxxez Entertainment, Акелла **Разработчик** Reality Pump Studios **Рекомендуется** Pentium 4 1,5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 2 CD



Знатно бабахнуло

Осенью 2002 года поляки из Reality Pump Studios порадовали поклонников стратегического жанра 3D-стратегией World War II: Panzer Claws на тогда еще вполне приличную тему Второй мировой. Откровенно говоря, даже для своего времени вещица было довольно посредственная, а потому и публика ее приняла сдержанно. Прошло более двух лет, но ближайшие западные соседи продолжают поражать верностью традициям.

Снова стратегия, снова про войну, снова 3D, снова World War II: Panzer Claws, правда, на этот раз с индексом 2. Игра охватывает период с 1941 года до дня Победы, содержит четыре десятка миссий, поделенных поровну между присутствующими сторонами: привычными Красной Армией, Союзниками, немцами и диковинными бойцами французского Сопротивления. Юнитов не то что бы вал, но все знаковые экземпляры присутствуют: у нас "Катюши", у союзников "Шерманы", у немцев "Тигры". Французы традиционно берут обаянием.

Относительно процесса ничего нового сказать нельзя. Стратегия про Вторую мировую - она и есть стратегия про Вторую мировую, как ни тужься. Куча крошечных танчиков и солдатиков ползет по полю, пока не наткнется на аналогичную кучу, ползущую с другой стороны. Завязывается драка, победители ползут дальше, неудачникам - братская могилка и похоронки родным. Из фич отметим возможность командовать технике включить/выключить фары при смене дня и ночи, что, по-видимому, должно затруднить обнаружение ваших сил противником во время ночных марш-бросков. - Д. С.

При виде движка сознание наполняется или ностальгией, или яростью...



РЕЙТИНГ 4.0

MALL TYCOON 2 DELUXE



Жанр Tycoon **Издатель** Global Star Software **Разработчик** Virtual Playground **Рекомендуется** Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.malltycoon2.com **Количество дисков** 1 CD



Складывается впечатление, что в преддверие рождественского бума издатели спешат выкинуть на прилавки всякий хлам, чтобы на его фоне грядущие релизы выглядели еще ослепительнее. Взять, к примеру, Mall Tycoon 2 Deluxe, выпущенный под эгидой Global Star Software.

Несмотря на мое трепетное отношение к симуляторам магнатов, при общении с MT2D в душе ничего не шевельнулось. Привычное "двигло" RenderWare, активно использовавшееся еще два года назад. Привычная игровая концепция, подразумевающая планомерное вытаптывание конкурентов путем возведения супер-пупер-гипер-маркета имени себя-любимого. Привычный, вроде бы, интерфейс, но полное отсутствие традиционного в таких случаях игрового tutorial'а, который заменен обычным текстовым help'ом. Привычный способ строительства, позволяющий, как морочиться с расстановкой стен и подбором напольного покрытия, так и попросту собрать магазин из уже готовых торговых помещений.

Среди положительных моментов можно отметить приличное (но не более того) качество картинки да изрядное количество объектов инфраструктуры и интерьера (магазинчиков, хозяйственных и административных помещений и прочего). В сумме же получается, что игру и порекомендовать-то некому. Давние поклонники жанра не увидят ничего нового, а новичков это "чудо" может просто отпугнуть. А потому - совет: берегите нервы, играйте в Evil Genius. - Д. С.



При желании можно раскошелиться и на такую фигню

РЕЙТИНГ **4.0**

BLITZKRIEG: ROLLING THUNDER



Жанр RTS **Издатель** 1C, CDV Software **Разработчик** La Plata Studios **Русское название** Блицкриг. Рокот бури
Рекомендуется Pentium III 450 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb) **Сайт** www.blitzkrieg.de **Количество дисков** 2 CD

"Блицкриг. Рокот бури" - дополнение к популярной российской стратегии в реальном времени "Блицкриг". Игроков ждет встреча с новыми миссиями, разворачивающимися в Испании, Сибири и Австралии...

С этой шокирующей фразы, напечатанной на коробке, начинается наше знакомство с еще одним адд-оном к ниваловскому детищу. И единственное, что обнадеживает в данной ситуации, - это репутация разработчиков игры. Ведь их предыдущий аналогичного рода проект под названием Burning Horizon сами создатели оригинального "Блицкрига" назвали лучшим дополнением. И, вы знаете, все оказалось не так уж и страшно: присутствие Австралии обозначает единственная синглова миссия на Папуа - Новой Гвинее, в которой сошлись части японской армии и солдаты из страны кенгуру и потомков английских каторжников. Пугающее же слово "Сибирь" употреблено в связи с конфликтом на русско-японской границе в 1939 году. Хотя при этом все равно не понятно, зачем надо было выносить столь вызывающие географические названия на бокс?

Но это уже камень в огород издателя, к разработчикам дополнения претензий мало. 18 миссий в кампании за генерала Паттона плюс 11 одиночных разборок сделаны, что называется, "на совесть". Новый адд-он порадует геймеров и разнообразием доступных видов войск. Правда, обойтись одними хвалебными речами в адрес LaPlata Studios тоже не удастся: приличное количество багов наводит мысль о том, что Rolling Thunder не успели хорошенько протестировать. Например, в определенный момент игра начинает выдавать на одной из карт одно и то же задание с интервалом в пару секунд. А во второй миссии кампании окопавшиеся немецкие юниты почему-то игнорируют проезжающий мимо американский грузовик... Хотя, стоит признать, что это не недостатки, а всего лишь помарки.

Несмотря на то, что Rolling Thunder - это даже не вторичная, а скорее третичная игра, здесь можно встретить ряд геймплейных новинок, вроде макетов танков, которые способны ввести в заблуждение почти любого стратега (особенно если он не читает миссионные брифинги) и бросить его в объятия вражеской засады. Разработчики также постарались передать индивидуальные особенности каждой нации. Получилось забавно. Так французы и итальянцы в режиме кампании частенько дружно поднимают руки вверх после прорыва танковых соединений игрока в определенную точку карты, немцы же отчаянно бьются до последнего, позволяя всем поклонникам "Блицкрига" провести еще пару недель в обществе любимой игры. - А. В.

В тылу врага

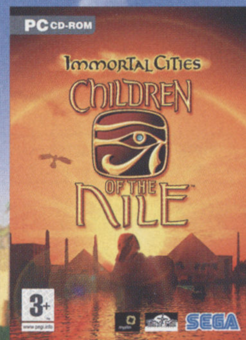


РЕЙТИНГ **Add-on**
Рейтинг оригинальной игры 8.8

Immortal Cities: Children of the Nile

Владимир ВЕСЕЛОВ

В СТРАНЕ ПИРАМИД И СФИНКСОВ



Сорок веков смотрят на вас с вершин этих пирамид!
Генерал Бонапарт

Жанр Градостроительная стратегия **Издатель** Myelin Media, Sega **Разработчик** Tilted Mill Entertainment **Рекомендуется** Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.immortalcities.com

Создатели градостроительных стратегий не балуют поклонников разнообразием. Собственно говоря, до последнего времени в этом жанре было сделано удивительно мало игр. Maxis делает сериал SimCity, который представляет собой одну и ту же игру, год от года становящуюся все лучше и лучше, а Sierra (в содружестве с Impressions Games) выпускает (точнее, выпускала) сериал исторических стратегий. На последнем остановимся подробнее.

Формально было выпущено шесть игр (три "Цезаря", "Фараон", "Зевс" и "Император") и два аддона ("Клеопатра" и "Посейдон"), фактически же имеется всего две игры, а если копнуть чуть глубже, то и вовсе одна. Дело в том, что первые два "Цезаря" были по сути SimCity в античных условиях. Каждое общественное здание имело зону влияния, попадающие в эту зону дома жителей автоматически оказывались обеспеченными соответствующей услугой. В третьем же "Цезаре" система обслуживания горожан была в корне изменена: появился бродячий обслуживающий персонал, который, двигаясь по запутанному маршруту, удовлетворял граждан прямо на дому. Система оказалась удачной, поэтому она сохранилась с небольшими изменениями до самой последней игры серии. Ну а вместо качественных изменений игровой концепции разработчики решили перейти к количественному наращиванию сфер обитания своих игр. Окучив Рим, Египет, Грецию и Китай, они, возможно, собирались посетить доколумбовскую Америку или древнюю Русь (а неплохая могла бы получится игра Boyarin: Tzar, Bog & Voinski Nachalnik), но тут система дала сбой. Emperor: Rise of the Middle Kingdom разошелся значительно меньшим тиражом, чем ожидалось. Оно и не удивительно: игра настолько была похожа на своих предшественников (особенно на "Фараона"), что даже поклонники жанра не видели смысла еще раз погружаться в знакомые воды.

Было похоже, что исторические градостроительные стратегии тихо скончаются, но, на наше с вами счастье, далеко не все в недрах Impression Games готовы были с этим согласиться. Часть сотрудников покинула родную фирму и образовала компанию Tilted Mill Entertainment, с первым проектом которой мы сегодня знакомимся.

Лицом к человеку

Традиционно в градостроительных стратегиях человек - не более чем колесико и винтик. Рассматривается он, главным образом, в связи со своей производственной функцией. На улицах виртуального города в том же "Фараоне" царит большое оживление, но вот что интересно: там нет просто жителей. Кликнув на любой фигурке, мы, прежде всего, узнаем, где данный индивидуум работает, куда и зачем он в данный момент движется. То, что он где-то живет, что у него есть какие-то потребности, остается за кадром. Зато, когда данные потребности не удовлетворены, работник исчезает в никуда. Разработчики Immortal Cities: Children of the Nile (ICCotN) раз-





Примерно так выглядит карта Египта в начале каждой миссии

Игра не страдает гигантизмом. Этот город с десятью элитными поместьями можно считать крупным



вернули эту систему на 180 градусов и привели ее к нормальному человеческому виду.

На любой карте ICCotN имеются маленькие соломенные хижины, в которых обитают ваши будущие подданные. Это, так сказать, сырой материал, из которого вы должны вылепить свою державу. Как? Кнутом и пряником.

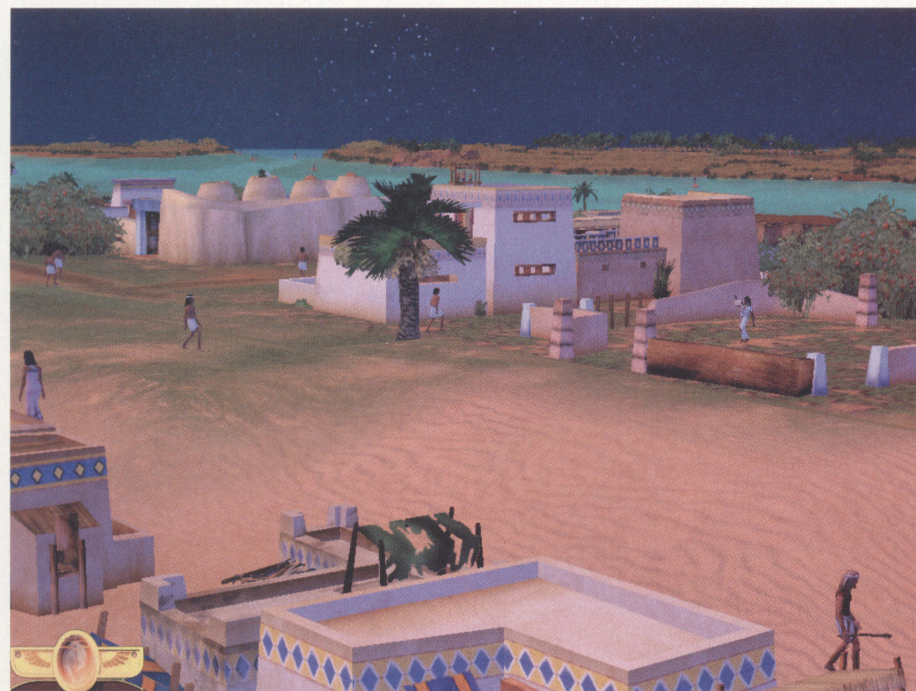
Начинается все с кнута: построив свой дворец, вы сразу же можете привлечь шестерых обитателей этих мест к полезному сельскохозяйственному труду. Но труд их будет не слишком эффективен, ведь в натуральном хозяйстве крестьянину приходится заниматься и обслуживанием самого себя: лепить горшки и миски, плести циновки и корзины, ткать полотно. Рачительный хозяин не станет мириться с такой непроизводительной потерей рабочего времени и заведет в своей деревушке соответствующие лавки-мастерские. Но держать четырех лавочников для обслуживания шести крестьян как-то накладно, значит, нужно озаботиться увеличением количества рабочих рук.

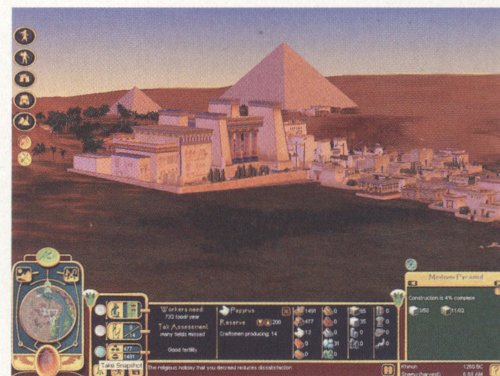
Однако напоминаю: пока что мы действуем кнутом, а обслужить более шести спин фараон в одиночку не способен, придется заняться классовым расслоением общества. Отводим место для строительства элитных зданий и через некоторое время получаем граждан "высшего сорта", каждый из которых способен "убедить" хорошо трудиться четырех крестьян.

Но у элиты свои представления о жизни, ей хочется не только махать кнутом, но сладко есть, мягко спать. Да еще элитные жены жаждут чем-то мазать рожу, что-то продевать в уши и носы, что-то расставлять по многочисленным комнатам своих особняков. Приходится заводить еще шесть лавок-мастерских для производства предметов роскоши (это мы уже действуем пряником).

В соответствии с теорией профессора Выбегалло, после удовлетворения матпотребностей появляются духпотребности: послушать музыку, посетить храм, похоронить своих покойников не в чистом поле, а в приличной гробнице. Так что постепенно в нашем городе появляются все новые и новые сооружения, а ведь задарма ничего не дается, откуда же средства берутся?

Так и хочется процитировать: "Чуден Нил при тихой погоде..."





От коммунизма к рабовладению

Как это ни парадоксально, но во всех градостроительных стратегиях от Impressions царил самый натуральный коммунизм. Вспомните, там ведь все, что производилось в городе, стаскивалось на склады и в амбары, а потом совершенно бесплатно посредством торговцев с рынка распределялось между жителями (т.е. осуществлялась формула "От каждого по способностям, каждому по потребностям"). Правда, присутствовала заработная плата, которую выплачивали занятым в общественно полезном труде, но присутствовала чисто символически, поскольку вся она забиралась обратно через налоги (да еще и каким-то образом сумма налоговых поступлений превышала сумму выплат из казны).

В ICCotN же присутствуют нормальные товарно-денежные отношения (точнее, товарно-товарные, поскольку денег в Древнем Египте не изобрели). Выглядит это так: после того, как крестьяне снимут урожай с полей, часть его состригается в казну, часть присваивается элитой (на законных основаниях,





Immortal Cities: Children of the Nile

как плата за свой нелегкий труд), а часть остается крестьянам для личного потребления. При нормально функционирующем хозяйстве (т.е. когда вы правильно разместили все постройки) у крестьян будет иметься излишек продовольствия, который они и потащат в лавки менять на посуду, корзины и прочее. Точно так же и элита расплачивается за свои элитные забавы натуральными продуктами. Это у нас один круг товарных отношений, но есть и второй.

Собрать и поделить

Любое государство нуждается в государственных служащих. На первых порах мы вполне обходились без них (элита – это не госслужащие, а своего рода промежуточное звено от фараона к народу). Но рано или поздно появится нужда в священниках, писцах, военачальниках и т.д. Для обслуживания все растущих потребностей придется заводить и государственные мастерские, кирпичные, папирусные, оружейные и прочие. И всю эту ораву фараону нужно содержать из собственной казны (поскольку кормить рабочих и служащих государственных предприятий лучше готовым хлебом, придется построить и пекарню).

Тут пора задаться вопросом, а откуда берутся все эти неквалифицированные, малоквалифицированные и высококвалифицированные работники? Неужели все из тех же соломенных хижин? В некотором роде – да.

В игре существует довольно стройная система продвижения по социальной лестнице. На низшей ступени стоят обитатели хижин: они вообще не вовлечены в производственный процесс и для державы как бы не существуют. Выше них расположились крестьяне, солдаты, слуги и прочие. Еще выше - лавочники и работники государственных мастерских. Наконец, на самом верху оказались госслужащие и элита. Но границы между этими классами вовсе не непроницаемы. Воспользуемся специальной функцией "Просмотр истории семьи" для какого-нибудь элитного здания. Обнаруживаем, что глава семьи сперва был просто жителем, потом фермером, затем содержал парфюмерную лавку и вот теперь, наконец, выбился в патриции.



Царская резиденция. Не очень велика, но ужасно уютна

Социальные границы проницаемы в обе стороны. Скажем, вам не удалось обеспечить элиту всем необходимым, в результате отца элитного семейства, вернувшегося с работы, встретит разгневанная жена: "В доме сесть не на что, мне в город выйти не в чем! Соседи приличной гробницей обзавелись, а мы папашу, как последние плебеи, на городское кладбище сволокли! А этот, с позволения сказать, добытчик, все розы нюхает..." Рано или поздно патрицию это надоест, и он подастся обратно в лавочники или крестьяне. Низшие слои общества более терпеливы. Если лавочник или рабочий государственной мастерской из-за царящей в городе нищеты не сможет кормиться своим трудом, он отправится собирать фрукты с дикорастущих плодовых деревьев или ловить рыбу в Ниле. Но и его терпение не безгранично, так что мы рискуем, в конце концов, заполучить антисоциальный элемент, промышляющий мелким воровством, а то и разбоем.



А вот и пирамиды. Какой же Египет без них

Египет, как он есть

Наверняка вы обратили внимание, что во всех предыдущих рассуждениях ни слова не говорится о целях и задачах миссий. И действительно, в игре за редким исключением нет миссий, в которых нам ставят обычные для игр от Impression задачи: собрать столько-то ресурсов, увеличить размеры города до такого-то предела, построить такие-то сооружения. Строго говоря, главной целью любой миссии является вовлечение в хозяйственную жизнь как можно большего числа поселенцев (в идеале - всех, обитающих на карте) и создание эффективно действующего города. Если вам это удастся, все остальные задачи решаются почти на автомате.

Предположим, по сценарию вам предстоит отразить нападение ди-

Immortal Cities: Children of the Nile





⬆ Производственные процессы в игре прекрасно анимированы. Ткачиха действительно ткет полотно

ких ливийских племен. Для этого нужно иметь армию определенного размера, стало быть, нужно определенное количество крестьян, чтобы кормить солдат. Значит, нам придется пройти всю цепочку, описанную выше. Но вскоре мы упремся в лимит, установленный для служащих высшего разряда (так сказать, интеллигентов, прошедших обучение в школе). Изначально мы можем иметь не более четырех интеллигентов, чтобы их стало больше, нужно повышать собственный престиж.

Тут нам придется заняться возведением стел, обелисков, статуй и, конечно же, пирамид. Для этого понадобятся материалы (гранит, базальт, мрамор), но их месторождения разбросаны по всему Египту, значит, нужно осваивать всю долину Нила. Сначала мы рассылаем экспедиции во все концы (на каждую экспедицию приходится затрачивать сколько-то пищи, папируса и еще чего-нибудь). Определив, что где у нас есть, основываем добывающие предприятия (на что опять-таки тратится пища, кирпичи и папирус). Рано или поздно наши экспедиции натыкаются на соседей: с какими-то из них можно торговать, другие готовы присоединиться к вашей державе (если ваш престиж достиг определенной величины), ну а с кем-то придется и повоевать.

Как видите, одна-единственная цель заставляет заниматься всем комплексом задач, стоявших перед властителями Египта.

Смотрим и видим

Игра сделана на движке от Empire Earth, слегка модернизированном и улучшенном, так что с красотами тут все обстоит здорово. Более того, движок, бывший в условиях напряженного геймплея RTS явным излишеством (некогда было там красотами любоваться), для неспешной градостроительной стратегии оказался самое то. Наладив нормальное функционирование своего города, можно побродить по его улицам, полюбоваться на творение своих рук, понаблюдать за жизнью горожан. А в этой жизни есть очень и очень много интересного. Разработчики не поленились и снабдили детальной анимацией все производственные процессы и жизненные ситуации. Можно сказать, что в наше распоряжение предоставлена визуальная энциклопедия Древнего Египта. Отдельной похвалы заслуживает отлично продуманный интерфейс. Имеется всего три таблицы, каждую из которых можно развернуть в нижней части экрана. Переключение между ними происходит одним щелчком, так что просмотреть детальную информацию можно за считанные секунды. Для получения же общего представления о положении дел в городе достаточно бросить взгляд на постоянно присутствующие на экране заголовки таблиц.

Что дальше?

Как и любое первое творение начинающей команды, ICCotN не свободна от недостатков. Впрочем, практически все они лечатся патчами, так что не стоит на них останавливаться. Лучше порассуждаем, чего теперь следует ждать от Tilted Mill. Прежде всего, конечно, дополнительных миссий и сценариев (один из них уже выложен на сайте игры). А вот адд-она я бы ждать не стал. Мне кажется, первым своим творением разработчики практически исчерпали тему Египта, добавление новых лавок, мастерских или еще чего-то в этом роде особо игру не изменит. Будем надеяться, что авторы ICCotN тоже это понимают и теперь приступят к созданию новой игры. Про Грецию там или про Рим. H

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО ⬇ 8.7
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Оригинальность	9	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	



RollerCoaster Tycoon 3

Дмитрий "Sol" СМЫСЛОВ

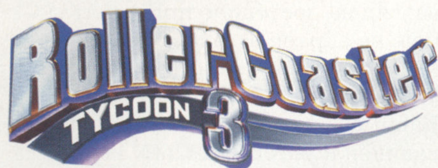


НУ, НАКОНЕЦ-ТО!

Говорят, под Новый год что ни пожелается,
все всегда произойдет, все всегда сбывается.
С детства знакомая песенка

Жанр Tycoon **Издатель** Atari Interactive **Разработчик** Frontier Developments **Рекомендуется** Pentium 4 1.3, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.atari.com/rollercoastertycoon

Поверить не могу! После стольких лет общения с хламом разной степени качества появилась хорошая игра про строительство парка развлечений. Вероятно, авторы решили с опережением графика реализовать мысль, вынесенную в эпиграф. Ну и ладно, мы не в обиде, тем более что обижаться на детище Frontier Developments и (всем радоваться полчаса) Криса Сойера под эгидой Atari Interactive – проявить свинство.



Познавательная страничка

Самая первая игра этой серии появилась пять лет назад и, если не произвела фурор, то, вне всякого сомнения, оставила заметный след в памяти народной. До нее парковая тема была обыграна лишь в нетленной Theme Park, а уж возможности самостоятельно проектировать и возводить аттракционы не было вовсе. Публика по достоинству оценила старания авторов (точно знаю, сам восторгался) и играла с упоением.

Через три года появилось продолжение, которому на фоне современников Dino Island или Far West, мягко говоря, было нечем похвастаться: спрайты и изометрия в 2002 году котировались невысоко. Затем была пара адд-онов, столь же невыразительных, как и оригинал, а потому и встреченных соответствующим образом.

Как в старые добрые...

В который раз предстоит примерить на себя костюм начинающего олигарха, обладающего участком земли, который нужно превратить в образцово-показательное место отдыха. Привычным образом, делать это можно, последовательно выполняя придуманные авторами сценарии, сведенные в 18-эпизодный режим карьеры, или не отягощая себя сюжетными задачами в "песочнице". Новичкам и даже тем, кто мнит себя докой в тайкунах, настоятельно рекомендуется не побрезговать туториалом или хотя бы поглядеть на досуге прилагаемое к игре руководство. Без этого первые вряд ли поймут что к чему, а вторые могут долго ломать голову, соображая, почему же кубышка пополняется не теми темпами.

Решив сделать карьеру паркового магната, нужно быть готовым к нескольким не очень приятным для творческой натуры моментам. Во-первых, с самого начала вы получаете в качестве подъемного капитала несколько аттракционов и одну-две смонтированные горки. С одной стороны, это хорошее подспорье на первом этапе, которое сможет обеспечить хотя бы какой-то доход. С другой – архитектурно-планировочный пыл придется поумерить и следующие действия ставить в зависимость от уже существующего расклада. Во-вторых, сюжетные задачи теперь подразделяются на три категории: Apprentice, Entrepreneur и Tycoon. Суть их остается прежней, а вот предъявляемые к решению требования ужесточаются. С самого начала доступны лишь первые шесть карт, остальные будут открываться по мере ваших успехов.

В «песочнице» вы сами себе хозяин, а потому вольны превратить в реальность самые безумные замыслы. Однако бюджет неисчерпаем, все исследования проведены кем-то до вас, следовательно, все имеющие горки, аттракционы и прочие постройки доступны, да и от посетителей нет отбоя, даже когда вам нечем похвастаться, кроме пары каруселей да палаток с бургерами и колой. Таким образом, авторы переиначили устоявшиеся жанровые традиции, превратив свободную игру в средство вольготного времяпрепровождения, не обремененного финансовыми или техническими трудностями. Единственное, что ограничит вашу фантазию, - это забор вокруг предоставленного участка, но и это препятствие, как оказалось, временное. При желании можно расширить территорию, прикупив землицы по соседству.

Силы и средства

Количество инструментов, призванных положить к вашим ногам титул Самого-Рассамого Паркового Магната, поражает воображение. Прежде всего, нескончаемое число построек, от горок и качелей-каруселей до торговых точек и инфор-



И вот это безумие пользуется просто бешеной популярностью



мационных знаков. Во-вторых, кадровые рычаги, умелое ворочание которыми также способно улучшить или, напротив, подмочить репутацию парка в глазах посетителей. В-третьих, финансы и реклама, становящиеся при правильном приложении сил мощным оружием. Невооруженным глазом видно, что авторы очень любят американские горки (или, по крайней мере, очень талантливо делают вид, что любят). От каскадов виражей и петель подчас начинает рябить в глазах. На вверенной территории можно поставить готовые проекты или в очередной раз дать волю фантазии и порадовать гостей эксклюзивом. Процесс строительства за пять лет не претерпел никаких изменений: начинаем с перрона, от размера которого зависит длина и количество используемых в дальнейшем поездов, затем из отдельных элементов полотна складываем желаемый маршрут, в завершение определяемся со входом и выходом. Все, можно распахивать двери перед жаждущими острых ощущений. Однако ж, если вы действительно заботитесь о тех, кто вас кормит, не поленитесь пару раз пустить поезд в тестовом режиме. Это позволит определить основные параметры аттракциона и избежать всяких досадных инцидентов в дальнейшем. Любая горка характеризуется тремя основными параметрами: насколько она развлекает, насколько она пугает и насколько после нее хочется избавиться от текущего содержимого желудка. Совет банален – максимально соблюдайте баланс этих величин. Ясное дело, искушение сделать трассу с максимальной скоростью поезда свыше 150 км/ч и перегрузками до 8-10 g крайне велико, но вот будет ли она пользоваться популярностью? Экстремалов все же меньше, чем нормальных людей, предпочитающих пугаться и перегружаться строго дозировано и без вреда для здоровья. Кроме того, это может негативно отразиться на рейтинге парка и лишить вас какой-нибудь из наград, которые периодически выдает «кто-то хитрый и большой». Опять же, на лишние туалеты и медпункты раскошеливаться... Вот потом, при свободных деньгах, можно покуролесить, а поначалу лучше держаться в рамках приличий.



Странно, в свое время в парке им. Горького или Сокольниках на «машинки» толпы стояли, а тут никого. Отсталая нация

Контингент персонала непривычно мал: техник, уборщик, аниматор и инспектор. На первых двух, в принципе, и держится весь парк: один следит за техническим состоянием аттракционов и прочих построек, другой подбирает с дорожек и газонов обильно оставляемый, но при этом на дух не переносимый гостями парка мусор. Аниматор развлечет владельцев кошельков по пути от одной забавы к другой, оставив о себе и парке благоприятное впечатление, а инспектор поможет советом по улучшению работы заведения. Привлекаемые гастарбайтеры не обладают какими-либо специфическими характеристиками или величиной зарплаты, они просто присутствуют, и на их содержание требуются деньги. Довольно удобно, но все же не очень достоверно.

Стала оптимистичнее финансовая ситуация. На любой предлагаемый посетителям товар или услугу можно самостоятельно установить цену. Не нравится, что билет на карусель стоит доллар, сделайте пять. Видите, что народ теряет интерес к аттракциону, уменьшите цену, постарайтесь наверстать на количестве жадных до халявы индивидуумов. Аналогичным образом можно поступать с предлагаемыми сувенирами, воздушными шарами, едой и напитками. При желании можно даже организовать платную справочную. Кроме того, под определенный про-

Еще пара оборотов и карусель замрет на месте, хотя последний осмотр техник проводил четыре минуты назад. Амортизация, блин

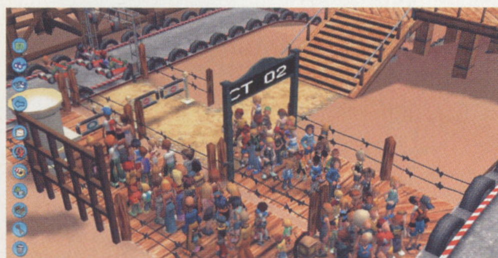




RollerCoaster Tycoon 3



Теперь ясно, почему на дорогах такой беспредел, вот где они водить учатся



Толпа жаждущих почувствовать себя Шумахером, тот тоже начинал с картинга



Я сам обалдел, когда впервые увидел

ект можно взять кредит. Но это неизбежно ударит по общей стоимости парка, потому что умная оценивающая система понимает, что заемные денежки нужно считать как будущие убытки, так что злоупотреблять отношениями с банком не стоит. Тем более что и первоначальный капитал дается вам на "возмездных" условиях. Ввязываясь в кредит, необходимо быть твердо уверенным, что мероприятие окупится, иначе можно банально попасть в кабалу к банку.

Для привлечения народа не возбраняется проводить различные рекламные акции, например, публикации в местной прессе, промо-прогоны на ТВ, раздачи флайеров. Объектом акций может быть парк в целом или какие-нибудь отдельные аттракционы, причем раздача флайеров предусмотрена даже для информационных киосков. Прикольный, должно быть, слоган: «Целый месяц! При покупке четырех карт парка, пятая – бесплатно!»

Фишки и мульки

Несмотря на обилие привычных деталей, в RCT 3 есть ряд оригинальных элементов, доселе неизвестных широкой публике.

Кастомизация горок отныне не ограничивается их перекраской и заменой тележек поезда. Вокруг трассы можно расположить Ride Events, анимированные постройки, реагирующие на прохождение поездом определенного участка трассы.

К примеру, едут себе люди, никого не трогают, как вдруг по соседству с трассой начинает извергаться вулкан или взрываться нефтяная вышка! Натурально так, с грохотом, с огнем. Публике нравится.

Следующее ноу-хау – VIPeeps, сильно крутые посетители, время от времени наведывающиеся в ваш парк. Каждый из них очень знаменит, богат и капризен, а потому и обращения требует соответствующего. То кристальную чистоту на территории подавай, то определенный круг посетителей, то развлечения по душе – короче говоря, как с любыми знаменитостями, одна морока. Наградой за хлопоты станут бонусы «с барского плеча». Унизительно, конечно, но, с другой стороны, расслабиться не дает.

Самое заметное нововведение – возможность размещать в парке фейерверк-шоу, для подготовки которых используется примерно три десятка петард. Каждая из них может палить особым образом в течение определенного времени. Компилируя эти циклы на манер сэмплов в музыкальном редакторе, изменяя время и цвет залпа и накладывая все это безобразие на какую-нибудь мелодию, можно создать зрелищные пиротехнические действа. Остается лишь несколько тестовых прогонов для синхронизации звука и света, и ждем ночи, чтобы полюбоваться своим детищем в естественной обстановке.

В комплекте с игрой устанавливаются редакторы сценариев, горок, построек и даже посетителей. Подобной щедрости тоже что-то не припомню.

Охи и ахи

За внешний вид игры разработчикам можно уверенно ставить памятник. Волею судеб одновременно с ней на винте жили Rome: Total War, NFSU 2 и Half-Life 2, так что количество полигонов, качество партиклов и прочую дребедень было с чем сравнить. С учетом жанровой принадлежности RCT 3 уверенно держал марку среди прочих лидеров. Если кто сомневается, вспомните, в какой предыдущей игрушке деревья шевелись на ветру, а по небу пролетали стаи уток? Аналогичным образом можно высказаться и по поводу звука. К примеру, грохот несущегося по рельсам поезда или баханье фейерверков плавно затухают по мере удаления камеры от них и столь же плавно и естественно проявляются при приближении. А как они накладываются друг на друга и на фоновую музыку, образуя неповторимую какофонию парка развлечений! Выше всяких похвал, однозначно.

Итого, после стольких лет бесплодных ожиданий мы, наконец, получили нового лидера жанра. Да RCT 3 не лишена определенных недостатков и неясностей, но в целом игрушка более чем хороша, а потому и судить ее строго не станем. Очередной раз спасибо Крису Сойеру.



Играли на компьютерах гипермаркета "САНРАЙЗ-ПРО".



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО
Графика	9	x 0,20	8.0
Звук и музыка	9	x 0,10	
Реализм	7	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН



ВСЕ В ТЫЛ!

Наша партизанская борьба и все тяжелые испытания, которые легли на наши плечи, - разве это не великое счастье?
Дмитрий Медведев. "Это было под Ровно"

Жанр Tactical Strategy **Издатель** 1С **Разработчик** Best Way **Рекомендуется** Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, ATi Radeon 9xxx или NVIDIA FX, LAN или Internet **Сайт** games.1c.ru/outfront

Отсутствие мультиплеера было, пожалуй, единственным серьезным недостатком ВТВ, но теперь и этот пробел ликвидирован. Одна из самых оригинальных и передовых в техническом плане стратегий прошлого года наконец-то обзавелась всеми многопользовательскими режимами, приличествующими стратегиям первого эшелона.

Всего предусмотрено шесть режимов игры. Рассмотрим их по порядку.

Первый режим - "Совместное прохождение" - позволяет пройти командой сингловую миссию. Не думаю, что он будет популярен. Бедный AI с одним-то игроком не справляется, а уж с двумя...

Вторым в списке идет "Бой" - получасовой дефматч с последующим подсчетом фрагов. Техника и люди покупаются в течение всего раунда. Деньги начисляются постоянно до достижения определенного лимита. Удручает невозможность пополнять боезапас и дозаправлять технику на базе. Судя по тому, что каждая единица техники поставляется в комплекте с динамитом, а после ее подрыва потраченные деньги возвращаются, разработчики подразумевали именно такой способ перезарядки. На мой взгляд, это несколько странно.

Далее на рассмотрении у нас режим "Штурм". Это штука для вдумчивых и расчетливых игроков. Во-первых, техника в этом режиме недоступна, а во-вторых, на закупку войск дается одна минута. Потом начинается бой на выживание, в котором игрок может рассчитывать только на те силы, которые были у него изначально, а единственным источником боеприпасов являются тела врагов.

Четвертый режим - "Царь горы". Для победы в этой забаве необходимо захватить и удерживать некую точку на карте. Как и предыдущий, режим рассчитан исключительно на пехотный бой. Сама "гора" довольно маленькая, поэтому одна метко брошенная граната способна выкосить всю команду противника и изменить ход поединка. Как только ваши солдаты пересекают границу "горы", включается специальный счетчик; если вас выбили с занятой позиции, то счетчик, разумеется, останавливается. Для победы нужно набрать 100 очков.

Довольно интересно решен Domination (он здесь называется "Знамя победы"). На первый взгляд может показаться, что это CTF, но дело в том, что флаги не нужно никуда тащить, их нужно защищать. Изюминка забавы заключается в том, что зон доминирования на карте три-четыре, и зачетные очки накапливаются тем быстрее, чем больше флагов удерживает игрок. В отличие от классического Domination, захват всех флагов не является условием немедленной победы, а побеждает тот, кто в течение достаточно длительного времени имел территориальное преимущество.

Последний режим, который мы должны рассмотреть - "Конвой". Его особенность заключается в том, что игроки поставлены в совершенно разные условия. Команда конвоя располагает двумя укрепленными базами, а также полным набором юнитов, включая тяжелую бронетехнику. Задача этой команды – перегнать с одной базы на другую пять грузовиков. Команда же партизан, оперируя исключительно пехотой, должна эти грузовики перехватить.

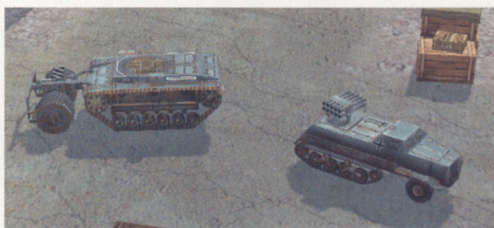
В заключение не могу не сказать о довольно странной схеме распространения данного продукта. "1С" предлагает либо скачать адд-он размером 176 Mb с официального сайта, либо приобрести его в виде джевела. Почему печатным изданиям не разрешили распространить это дополнение на дисках, как это делается с адд-онами к "Ил-2", я, например, не понимаю. Ясно же, что никто не станет покупать то, что можно скачать с сайта. В крайнем случае, можно попросить друга, сисадмина на работе, да кого угодно, кто имеет доступ к быстрому каналу. Да и выпустить коллекционное издание в хорошем боксе было бы намного логичнее с коммерческой точки зрения.

Т 34-85 и его охотничий трофей. Подбить такую зверюгу удается не каждый день



РЕЙТИНГ	Add-On
Рейтинг оригинальной игры	8.2

Два из семнадцати новых юнитов: саперный вариант Pz-4D и Panzerwerfer 42

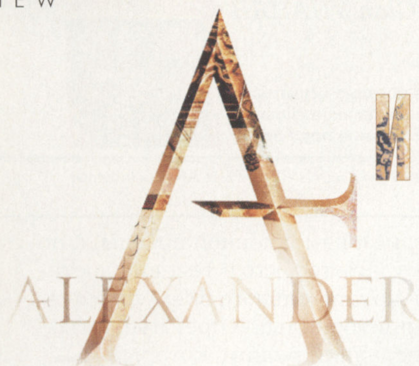


Даже подбитый "Тигр" способен на многое. Счет, как видите, 3:1 в нашу пользу

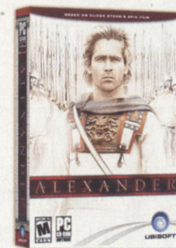


Alexander

Александр ВАСНЕВ



И никакого секса



Имя Александр с древнегреческого переводится как "защитник людей".

Жанр RTS **Издатель** Ubisoft, Новый Диск **Разработчик** GSC Game World **Русское название** Александр **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Сайт** www.alexander-thegame.ru **Количество дисков** 2 CD

Они известны, они любимы. Они покорили Европу и Америку. Скоро они бросят вызов самому Наполеону... Ну а пока до великой битвы есть еще немного времени, они отправляются в далекое прошлое, в античные времена, чтобы победить Дария, чтобы править миром. И хотя успех им отнюдь не гарантирован, они все равно пойдут до конца, дабы испытать свою судьбу, ведь они - "Казаки".

Все-таки нам повезло

Очередная смена исторического периода на этот раз была вызвана не столько прихотью девелоперов, сколько коммерческой хваткой менеджеров, раздобывших для GSC Game World халтурку в виде создания игры по фильму Оливера Стоуна "Александр". И, наверное, лучшей девелоперской конторы для такого дела было не найти. Ведь если принять во внимание весьма спорные достоинства самого фильма, то будь на месте украинцев другая, менее харизматичная компания, скорей всего мы бы сейчас отплевывались от какой-нибудь полуэкшн-полуаркады с помпезным названием и встроенными мини-играми а-ля "схвати Гефестиона за бедра". К счастью, этого не случилось, и пиар-продукт оказался неплохим идейным продолжением одной очень известной стратегии. А фильм в данном случае сыграл всего лишь роль позолоченной рамки.

Правильность издательского выбора подчеркивает еще и то, что в GSC Game World любят историю, и, как следствие, в отличие от кинокартины, в игре нам предстоит иметь дело не с лично-постельной стороной жизни полководца, а с теми ее вехами, которые и пронесли через эпохи его имя. И хотя в игре есть кампании за Персию, Египет и Индию, наличествуют отдельные миссии и мультиплеер, все равно македонская часть игры - это ее доминанта, именно в ней разработчики сосредоточили все самые интересные находки и именно сюда будут обращены наши взоры.

Заветам партии верны

Если говорить о экономико-строительной части "Александра", то здесь изменения по сравнению с "Казаками" минимальны. Пять видов ресурсов (еда, дрова, камень, железо и золото), полтора десятка строений военного (бараки, конюшни, кузница), мирного (шахта, склад, мельница) и смешанного (порт, академия) назначения. В некоторых из них доступна не очень обширная, но все же приличная система апгрейдов. Дежавю в каждой букве, а поэтому подробнее останавливаться на этом аспекте смысла нет.

Несколько иная ситуация в военном разделе (все-таки "Александр" - первая игра от украинских разработчиков, где нет огнестрельного оружия). Здесь нам на растерзание и врагам на погибель даны три вида пехоты: стрелки, мечники и копейщики; три типа кавалерии: конные стрелки, легкая и тяжелая конница; плюс осадные орудия и седобородые старички. Польза от последних на поле боя на первый взгляд не очевидна, но, оказывается, пенсионеры при помощи жестикуляции, сопровождаемой гомеровскими напевами, способны вылечить самые тяжелые раны ваших бойцов.

Но это лишь часть сделанных девелоперами нововведений. Так, для каждого вида пехоты и для всей кавалерии в целом здесь существует своя боевая формация. Чтобы реализовать оную, необходимо объединить разрозненные юниты в боевые единицы - отряды. Причем создание подразделений - это не только услада для взгляда эстета, а еще несомненная практическая польза: организованные группы солдат получают новую характеристику - мораль. Чем она выше, тем круче у юнитов статсы.

Спрайтовое мясо

Поскольку "Казаки" всегда славились масштабностью, высокие требования предъявляются к AI боевых единиц (ведь в пылу великой битвы нет времени менять слюнявчик каждому гоплиту). И в целом поведение войск довольно адекватно некоему заранее заданному шаблону, который бывает трех видов: агрессивный (ваш отряд атакует всякого, кто приблизится на определенное расстояние), нейтральный (отряд атакует только тех, кто наносит ущерб формированию) и защитный

Солнцеподобный ирландец в игре выглядит на порядок более мужественно



Да и с отцом проблем не наблюдается





Понять бы еще, кто побеждает



Здесь будет город заложен...



Мы все участники регаты

(отряд будет стоять на месте даже под обстрелом). Правда, иногда эта разумность куда-то исчезает. Так, для всех юнитов характерны непредсказуемые приступы топографического кретинизма (пасфайндинг, мягко выражаясь, барахлит), но это еще можно понять и простить. Другое дело, когда разговор заходит о поведении осадных орудий. Баллиста, к примеру, если вы ей приказали атаковать вражеский отряд, будет метать греческий огонь в искомую точку до бесконечности, и даже полное уничтожение вражеского отряда ее не остановит. Часто такое упорство бывает фатальным для ваших собственных войск, особенно во время наступления. А точное попадание горящего снаряда способно на раз выкосить пару десятков воинов. Хотя можно просто отключить опцию Friendly Fire в меню и не обращать на этот недостаток внимания. Пусть так менее реалистично, но нервные клетки дороже.

О Гавгамелах и не только

Особую часть игры составляют крупные исторические сражения, когда многотысячные армии, щеголяя ровными рядами и стройными шеренгами, сходятся в кровавой сече. И вот тогда понимаешь, что есть во всей этой страсти к порядку и боевым формациям свои минусы. По сравнению с недавней Rome: Total War местные масштабные битвы из разряда "сколько юнитов на экране переварит ваш процессор" выглядят гигантской давкой и не более того. Ведь формация - она только до начала битвы имеет какую-то стройность, потом же вся тактическая хитрость сводится к выделению нашей толпы и кликаньем мышью на толпе другого цвета в надежде, что наша орда больше. Приятно выделяются на этом фоне лишь штучные морские баталии: они выглядят более красиво и управляются разумнее.

Таким образом, одна из главных козырных карт "Александра" - эпический размах баталий - оказалась нещадно бита, но игра реабилитирует себя при помощи излюбленного джокера - грамотного формирования кампании. И это несмотря на то, что, по большому счету, разновидностей миссий, кроме исторических столпотворений, здесь всего две: классические RTS-зарубы да странствия героев по карте в сопровождении пары-тройки отрядов. С героями, кстати, надо держать ухо востро. Поначалу они, конечно, скорей в помощь, ведь враг еще слаб и малочислен, и Александр в одиночку может справиться с целым отрядом противника. Но когда дело доходит до больших битв, то героя лучше держать в глубоком тылу. Несмотря на золотой луч, подсвечивающий главнокомандующего, спасти вашего гаранта, если его засосет в центр мясорубки, скорее всего не удастся. При этом не надейтесь, что Александр или Птолемей будут стремиться облегчить вам жизнь. Врубиться на всех парах в самый центр вражеской армии - их любимый маневр.

И все же, несмотря на эти минусы, грамотно состряпанный миссионный компот объемом в полтора десятка эпизодов вышел вполне терпимым. Другое дело, кому он нужен. Посудите сами, разработчики попробовали освоиться на новом поле, где только что начала царствовать гениальная Rome: Total War, сравнение с которой будет явно не в пользу "Александра", поскольку перед нами лишь перепев, может, и добрых, но все-таки уже устаревших "Казаков". И получается, что игру можно порекомендовать только большим любителям первоисточника. Всем же остальным лучше осваивать дитя The Creative Assembly. Оно и краше, и стратежнее будет.

"Гринпис" был бы не в восторге...



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 6.7
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Оригинальность	6 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Сталинград

Гнэл =SF=Glan Унанян

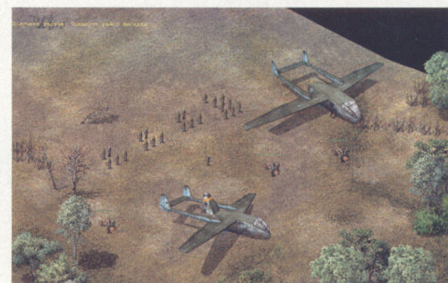


ВНУКИ БЛИЦКРИГОВЫ

Все братушки полегли,
И с патронами напряжно,
Но мы держим рубежи,
Мы сражаемся отважно.
Группа Х.З. "Подмога"

Жанр RTS **Издатель** 1С **Разработчик** DTF Games **Рекомендуется** Pentium 4 1,8 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Количество дисов** 2 CD
Сайт www.stalingrad-game.ru

Знали бы вы, как старательно я не играл в игры первой постблицкриговской волны! Впрочем, "игры" - это громко сказано. Во времена моей благословенной юности подобного рода поделки назывались "mission pack" и раздавались народу бесплатно исключительно ради славы, но никак не корысти для. Я точно знал, что движок "Блицкрига" в умелых руках способен на большее, чем банальные игры с геодезией и ждал, когда в одной точке времени и пространства пересекутся технологическая мощь нивальского продукта и энтузиазм истинных профессионалов. Когда же это произошло, то оказалось, что жизнь намного богаче на сюрпризы, чем можно вообразить, основываясь на одних только умозрительных предположениях. "Сталинград" - это яркая иллюстрация того, как внезапно и бесповоротно количество переходит в качество, и как мало это новое качество походит на то, что мы рассчитывали увидеть.



Метаморфозы

Мне представляется, что опытные разработчики игр отличаются от неопытных в первую очередь тем, что с самого начала имеют четкое представление о том, что у них получится на выходе. Более того, они точно знают, что и как нужно изменить в текущей версии, чтобы получить запланированный результат. Поэтому у маститых девелоперов красивые, удобные и популярные игры получаются часто, а революционные - редко. Новички же точно знают, что их не устраивает в популярных тайтлах выбранного жанра, но редко понимают, что получится, если реализовать все свои задумки. Девелоперы из DTF Games много играли в "Блицкриг" и досконально знают все его слабые стороны. Это видно по тому, как тщательно велась работа по искоренению (или, на худой конец, маскировке) родимых пятен, доставшихся "Сталинграду" от предка. Кроме того, выполнен огромный объем работ по реконструкции исторических фактов и восстановлению реального баланса сторон, это тоже очевидно. Не очевиден только один момент: знали ли разработчики, какую именно игру они должны получить, в конце концов, и как будет выглядеть геймплей?

"Блицкриг" был и остается типичной RTS и его псевдоисторический антураж не должен никого обманывать. В механизме блицкриговского геймплея сделаны все те упрощения, которые позволяют игре оставаться в формате реалтайма. Непрерывность игрового процесса накладывает ограничение на количество логических связей и сравнительную весомость основных игровых факторов. Проще говоря, в жанре RTS нельзя заставлять игрока следить за слишком уж большим количеством одновременно происходящего, а все сильные и слабые стороны юнитов должны быть ярко выражены. Упрощение геймплея есть плата за динамизм и высокую адреналиновость процесса.

"Сталинград" же формально является стратегией в реальном времени, но структура его игровых связей так усложнена и введено столько мелких нюансов, что играть в него в реальном времени практически невозможно. Как и в "Блицкриге" игра ставится на паузу "пробелом", и вы будете давить на него постоянно.

Отличия

Вряд ли имеет смысл обсуждать изменения в графике. Да, городской элеватор такой же, как на военных фотографиях; да, Мамаев курган соответствует данным аэрофотосъемки; да, все модели перерисованы в правильном масштабе и заново



Вот он - реалистичный масштаб. Длина Т 34-76 в пять раз меньше размаха Ju-52



Городской элеватор. Миссия по его защите одна из самых сложных из-за того, что после прорыва обороны нужно обязательно выйти из окружения



анимированы. Все это здорово и достойно аплодисментов, но мы же рассматриваем игру, а не интерактивный учебник истории Сталинградской битвы. Изменения же, касающиеся геймплея, по меньшей мере, неоднозначны.

Бичом блицкриговского баланса было подавляющее превосходство артиллерии. Гаубицы могли развалять что угодно, лишь бы разведка не подвела. Совершенно справедливо полагая, что такое положение дел не способствует интересности игры, авторы "Сталинграда" в корне изменили соотношение сил. Бронебойность гаубиц и минометов была снижена, а бронированность всех без исключения зданий повышена до 65 единиц (для сравнения - лобовая броня Т 34-76 производства СТЗ равна 48). Казалось бы, все верно, но ситуация на выходе получилась совершенно парадоксальной: батарея 120-мм минометов не может выкурить немцев из обычной бревенчатой избы, а противотанковая ЗИС-2 разносит кирпичную пятиэтажку в течение 20 секунд. В результате приходится либо штурмовать пехотой буквально каждый сарай, либо тратить драгоценные снаряды на вынос зданий.

Второе по важности отличие "Сталинграда" от "Блицкрига" - ограниченность ресурсов. Полевой склад - редкая роскошь. Все, на что вы можете рассчитывать, лежит в кузовах грузовиков и ремонтных машин. Тут уж не до тотального истребления противника по всей карте. Прорвал оборону врага - радуйся, спеши выполнять задания, а что в тылу остался пионерлагерь, занятый противником - это уже не важно, хватило бы боеприпасов отбить заветную переправу. Исторически все правильно: командир батальона не мог ездить на полковые склады за боезапасом сколько угодно раз и возводить километры оборонительных сооружений. Но ведь мы же в игру играем, а не снимаем фильм о Великой Отечественной войне!

В немецкой миссии с захватом переправы через Дон пришлось перегружаться раз десять только потому, что авиация противника, пытаясь попасть по танкам, раз за разом уничтожала деревянный мост. Починить же его можно только один раз: на большее не хватит ресурсов единственной ремонтной машины. Еще раз десять я перегружался из-за того, что остов подбитого на мосту танка блокировал переправу и не исчезал минут тридцать, а миссия-то на время!

Из новинок геймплея следует упомянуть также существенные изменения в работе авиации. Истребители уничтожены как класс, точность бомбометания снижена на порядок, эффективность зениток сведена практически к нулю. С точки зрения достоверности все замечательно, но с точки зрения игрового баланса получается чепуха. Авиация превратилась в стихийное бедствие, которое, во-первых, нельзя предотвратить, а во-вторых, неизвестно где и с какой силой оно ударит.

Мухи - отдельно, котлеты - отдельно

Жанр стратегий в реальном времени имеет уже устоявшиеся законы, нарушать которые нельзя, без риска выпасть из формата. RTS - это противостояние двух и более сторон, имеющих индивидуальные ярко выраженные преимущества и слабости, происходящее по достаточно простым правилам на ограниченной местности. Внутри этой формулы можно варьировать что угодно, но стоит поколебать основу – игра выйдет за рамки жанра, и тут уже надо определяться, куда идти. Если вас привлекают историческая достоверность и детализация геймплея, то стоит податься в сегмент варгеймов, где существуют именно такие приоритеты. Но в таком случае придется менять всю механику и в первую очередь задуматься над тем, почему серьезные варгеймы по сей день остаются походовыми. В любом случае, реализм и скрупулезное восстановление истории не должны быть единственными приоритетами при создании компьютерной игры. "Сталинград" же - классический случай, когда перфекционизм создателей превратил игру (являющуюся по сути своей развлечением) в работу, в тяжелую, изматывающую, порой неблагодарную работу командира батальона времен Великой Отечественной войны.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.1
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Оригинальность	7	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

Пара КВ-1 способна устроить в тылу врага форменный разгром



Вражеский танк успел въехать на мост прежде, чем был подбит. Миссия проиграна. Что нужно сказать?

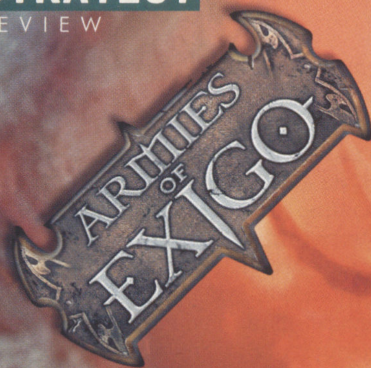


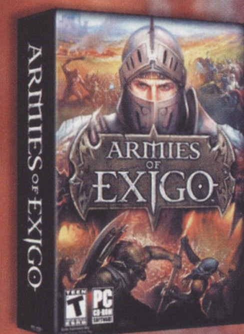
Обычная танковая атака. Рота при поддержке двух "сорокапяток" полегла целиком. Пришлось вызвать подкрепление



Armies of Exigo

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО



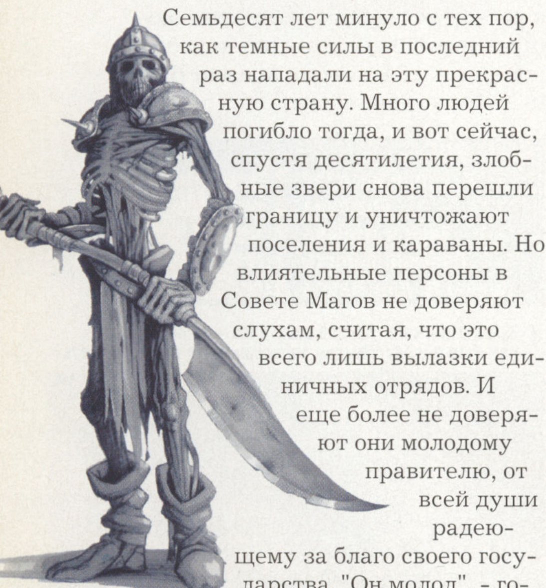


Эх, АРМИЯ...

Кто к нам с мечом придет, тот по оралу и получит.
Народная мудрость

Жанр RTS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Black Hole Entertainment **Рекомендуется** Pentium 4 2.8 GHz, 512 Mb RAM, 3D уск. (128 Mb) **Сайт** www.aox.ea.com **Количество дисков** 2 CD

Банально до идиотизма, но истории типа "они возвращаются" никогда не устанут будоражить мир. Сколько не учи злыдней, все равно придут и испортят вечеринку. Но, что самое интересное, когда бы ни произошла решающая стычка (а их было немало, судя по всему), Зло все равно выбирает для отмщения период в последние два-три десятка лет. И за что нам такое наказание?



Семьдесят лет минуло с тех пор, как темные силы в последний раз нападали на эту прекрасную страну. Много людей погибло тогда, и вот сейчас, спустя десятилетия, злобные звери снова перешли границу и уничтожают поселения и караваны. Но влиятельные персоны в Совете Магов не доверяют слухам, считая, что это всего лишь вылазки единичных отрядов. И еще более не доверяют они молодому правителю, от всей души радеющему за благо своего государства. "Он молод", - говорят советники, - "и он не в состоянии мудро править. Из-за него наша страна ввергнется в пучину войны". Но спустя короткое время сведения о нашествии подтверждаются, и Совет все же вынужден согласиться с решением молодого короля. Он немедленно отправляется туда, где будет способен защитить своих подданных. Ну и весь остальной мир, раз уж так случилось.

Оно мне уже снилось

Не говорите мне про дежавю. Лучше просто молчите. И эти пятеро пейзан мне тоже померещились. Чур, меня, чур! Надо абстрагироваться от ощущений и все-таки закончить то, что начал.

Итак, налицо Сити Холл, пятеро бездельников и куча монстров за дальним перевалом. Задача - как минимум уцелеть, а по максимуму - задавить врага числом и умением. Разумеется, не все сразу, надо же как-то оживить сюжетную линию. А посему, игрок должен успешно преодолеть кампании за каждую из рас, коих в игре три: людишки, воюющие под знаменами Империи, противостоящие им Твари (Beasts) и Падшие (Fallen).



В кампаниях все донельзя банально, и сюжет тупо движется вперед. Враги напали, надо отбиться, для чего придется срочно накопать тонну золота. И так далее, по нарастающей, пока не придет игровое счастье в виде гамовера, проникновенно пялящегося в ваши бесстыжие глаза.

А вот чтобы счастливый конец наступил, необходимо следовать простым правилам. Начните с коллекционирования ресурсов, коих в игре три - злато, древесина и некие драгоценные камешки. Имея на руках необходимое число припасов, начните строить разные красивые домики, и стройте их до тех пор, пока ваш голодный взгляд не насытится. Потом тыкайте мышом во все иконки подряд, пока у вас не появится армия.





Наш маленький городок еще не посещали ужасы войны



Мы червячки, мы червячки, мы очень любим руднички...

А вот теперь обведите ее рамкой и направьте прямо в пекло. Повторять по мере надобности, соль и сахар добавлять по вкусу. Вот и весь геймплей, ни прибавить, ни убавить.

Достань-ка мой карамультук

В игре обитают три расы, у каждой из которых свои заморочки. Твари - они твари и есть. Чаще всего это злобные волчары, но кроме этого, у них имеется полный комплект разных еще более ужасных монстриков, время от времени плюющихся огнем и швыряющих во врага разные твердые минералы. Падшие - это термоядерная смесь зергов и протоссов из сами-знаете-какой-игры. Им подвластны потусторонние силы, их разум находится под контролем "учителей", а силы их поддерживаются энергией из самого Ада. О людях можно сказать не очень много. Да и чего о нас говорить-то. На службе у нас гномы и монахи, валькирии и (разумеется!) эльфы-лучники.



Видите, как все это отлично укладывается в концепцию RTS? А вот теперь пошла мелочевка, которая делает AoE довольно приятной на ощупь. Начнем с того, что в игре очень сильно развита система апгрейдов. На каждую разновидность юнитов есть своя кучка наворотов, и, разумеется, в наличии имеется постройка, которая этим занимается.

Фича, достойная, если не восхищения, то хотя бы уважения.

Апгрейды в каждом здании можно поставить в очередь протяженностью до шести слотов. Кликнул на четырех разных иконках и можешь заниматься другими делами. Приятно? А то!

А как вам идея апгрейдить, к примеру, человеческие казармы, чтобы получить возможность выпускать по два юнита за проход? Или возможность улучшения ферм, которые после этого смогут прокормить большее число нахлебников. Таких мелочей полным-полно, и не только для человеческой расы.

Но самое главное и интересное заключается в том, что юниты с боями приобретают драгоценный опыт, который в дальнейшем становится практически бесценным. Другие бойцы, находящиеся рядом с такими юнитами, тоже получают свою прибавку, так что, если в группе есть пара-тройка солдат пятого уровня, боевая мощь отряда вплотную приближается к мощи бронепоезда. Разумеется, беречь свои юниты - задача достаточно нетривиальная, особенно в горячке большого боя, но вполне реально после каждой стычки получить парочку оставшихся в живых подкачанных солдатиков. Это вполне согласуется с реальностью, когда после большой драки в живых остается не-

Rush





Armies of Exigo



сколько ветеранов, составляющих в дальнейшем костяк нового отряда.

Хотите еще фишку? Мы можем действовать на двух уровнях, как на поверхности, так и под ней. Земля изобилует тоннелями, по которым можно достаточно легко попасть на другой конец карты. Также в подземном царстве могут оказаться ресурсы, если вдруг наверху все сожрали.

В игре есть юниты, напрямую использующие эту "двухэтажную" фичу. У Империи это гномы, которые могут пробурить ход и скрытно пробраться в любую точку на карте, а у Падших геологоразведкой занимаются эдакие червячки, способные к тому же и атаковать врага.

Представьте себе картину. Пара гномов вылезает из-под земли у вас за спиной и спокойненько копает шахту, по которой в эту точку не торопясь пробирается диверсионный отряд и в нужный момент наносит коварный удар в спину. Успели оценить?

Есть еще куча разных спеллов, как повышающих характеристики бойцов, так и просто атакующих. Есть возможность посадить в транспорт десяток эльфов, которые будут шарашить из своих луков по мечущимся в панике целям. В общем, подобных мелочей наберется как раз на вагон и маленькую тележку. Это приятно. Это на какое-то время отвлекает от моментально и надолго засевшей в голове мысли о том, что AoE - не что иное, как клон.

Красим траву, отбеливаем асфальт

К тому же это все еще и симпатично выглядит. Игра полностью трехмерна, она не унижает нашего достоинства ни единым спрайтиком. Модельки выглядят гораздо привлекательнее, чем в сами-знаете-какой-игре. Аккуратненькие и чудно раскрашенные. Не уступает им и общий антураж. Красивенькие деревца, привлекательные домишки и, плюс ко всему этому, очень красивые спецэффекты. Пылища от строящихся домов и падающих булыжников. Звездочки и искры от боевых спеллов. Ореолы защитных заклинаний вокруг солдат. Перечислять красивости можно довольно долго, и, поверьте, они того стоят.

Но все вышесказанное одним росчерком пера портит эта идиотская камера. Если вы привыкли крутить сцену при помощи средней кнопки мыши, то здесь вы можете об этом забыть. Ракурс получается менять лишь в крайне небольших пределах, причем новый, выбранный с помощью клавиатуры, остается лишь до тех пор, пока ваши пальцы находятся на клавишах! Отпустили - все вернулось на круги своя. Ну, неужели трудно было сделать хоть что-нибудь приличнее?

Интерфейс прост, без разных левых излишеств. Разумеется, с чего бы ему быть сложным и незнакомым, ведь он напрямую содран с... Ну, вы поняли. Все подвешено на горячие клавиши, за всем можно уследить, все можно пощупать и попробовать на вкус.

В США за это сажают докторов

Игра хороша, спору нет. Но, если бы не некоторые действительно оригинальные фичи, ее можно было бы с уверенностью назвать модом Warcraft. Это стопроцентный клон, двойник чистой воды, без разных там увёрток и недомолвок. Те немногие, кто еще не играл в Warcraft (а что, есть и такие?), оценят ее по достоинству. А вообще знаете что? Даже тот, кто провел в сказке от Blizzard не один месяц, сможет получить удовольствие от AoE. Тут много разных рюшечек и кружев, способных скрасить суровые будни бывалого борца с орками и нежитью. Тем более что врагов менять не придется.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 7.6
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Оригинальность	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	



Волчьи герильяс не отступают. Им же хуже



Деревню сжечь, волков на кол, волчат в зоопарк!

День Победы II







Алексей РАТУШКИН

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth



КОЛЕЧКО, КОЛЕЧКО НА ПАМЯТЬ

За что я его полюбила? Риторический вопрос

Жанр RTS **Издатель** Electronic Arts, Soft Club **Разработчик** EA Los Angeles **Рекомендуется** Pentium 4 1,6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/us/ **Количество дисков** 1 DVD

Ура! Сбылась мечта идиота. Боромир жив, тела урук-хай ровным слоем покрывают склоны Амон Хен, хоббиты, правда, все равно разбежались. Замечательная игра получилась у калифорнийской студии EA, просто великолепная.

Впрочем, оставим в стороне личную привязанность автора к семье гондорского наместника, неприязнь к мохноногим и нездоровый сарказм по поводу "не так все было", а лучше поговорим об игре как об одной из ярчайшей представительниц жанра RTS. Ибо Battle for Middle-Earth - это большая (4 гига на винте), красивая (если у вас мощный компьютер), длинная (две кампании от 20 до 30 миссий каждая) игра по мотивам фильма Джексона (с полной лицензией New Line Cinema). Игра, сделанная на движке C&C: Generals и многое перенявшая от своего предка (равно как и от WarCraft 3 и чуть-чуть от Rise of Nations).

Не так все было!

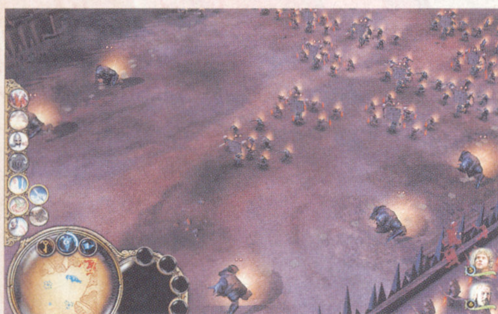
На самом деле, мимо факта, что игра ставит многое из того, что творилось в Средиземье в последний год Третьей Эпохи с ног на голову, пройти нельзя. И дело тут не в праведном гневе старого и преданного фаната первоисточника, а совсем даже наоборот. Одно из важных, но не самых заметных достоинств Battle for Middle-Earth состоит в том, что она позволяет игроку написать альтернативную историю той самой войны. И история эта, как ни странно, в целом получается логичной.

Нет, конечно, без перегибов не обошлось. Взять хотя бы поединок Гэндальфа с Балрогом. Никаких "You shall not pass!" и прочей патетики. Все куда проще: маг решительной походкой направляется навстречу древнему порождению Тьмы и оказывается вместе с ним на небольшой квадратной площадке. Леди, джентльмены и гоблины! В синем углу ринга - абсолютный чемпион в своей весовой категории, майа Олорин по прозвищу "Гэндальф Серый". В красном углу ринга - претендент, любимец местной публики, Балрог Морийский! Сорок боев, сорок побед нокаутом. Судья в ринге... э... ни один судья на ринг выйти не решился... Раунд первый. Гонг!

И через минуту-другую слегка потрепанный волшебник с гордо поднятой головой переходит так и не пригодившийся мостик, оставляя за спиной лишь темное пятно на обожженных камнях. Бред...

И надо сказать, бред в этой игре не единственный. Однако в целом альтернативная трактовка событий дает вполне разумные ответы на всяческие what if. Что будет, если Боромир успеет продержаться до прихода подмоги? А если наоборот, Лурц и компания перебьют всех (кроме Фродо, естественно)? А как будут развиваться со-

Пять минут до победы



Орлы! Орлы летят!



Подожженный мумак обычно разворачивается и топчет своих. Жаль, что недолго







Бой за Осгилиат. Контратака



Логово Врага с высоты птичьего полета

бытия, если Саруман перед атакой на Рохан решит обезопасить фланги и сожжет Фангорн? А что если Гондор выдержит первый штурм Осгилиата? А хватит ли сил для обороны Минас Тирит без помощи армии мертвых?

Ответы на эти и другие вопросы ищите в игре. Не всем они понравятся, но опыт создания фантазии по мотивам фантазии - бесценен.

Нас обманули!

Первое, что стоит отметить, при переходе от сумбурных общекультурных впечатлений к разбору собственно игры, - это тот неприятный факт, что нас немножко обманули. Все те потрясающие ракурсы, что демонстрировали нам в течение прошедшего года многочисленные скриншоты, вы увидите лишь в роликах между миссиями. Сама же игра встречает нас фиксированной камерой и заметно ограниченным зумом. С таким обзором масштабные эпические битвы выглядят не столь масштабно и эпически, к тому же, разрастающейся под конец кампании армией становится все труднее управлять, особенно выискивать в общей куче-мале героев. Но графика хороша настолько, насколько она может быть хороша при такой камере (при настройках выше Medium, естественно). Юниты детализированы настолько, насколько это можно разглядеть, апгрейды оружия и брони отражаются на моделях (да-да, отражаются, смотрите внимательнее), спецэффекты великолепны, особенно спецэффекты от магии Гэндальфа и Сарумана, анимация правдоподобна. Ролики на движке, как было сказано выше, демонстрируют те самые замечательные ракурсы, да и к тому же, если приглядеться, с ювелирной точностью воспроизводят соответствующие моменты фильмов. Это для кампании за силы Света, при игре за силы Разума вы такого насмотритесь... Короче говоря, не ролики, а загляденье, жаль только - короткие. В общем и целом, графика шикарна, увы, не в общеигровых масштабах, но в рамках жанра.

А вот озвучка игры выполнена на все десять баллов. Во-первых, в Battle for Middle-Earth есть музыка Говарда Шора - лучшая часть кинотрилогии. Во-вторых, есть там и несколько треков, написанных для игры, причем в звукоряд прославленного саундтрека они вписываются совершенно безупречно, так что не замечаешь, где звучит музыка фильма, а где - нет. Голоса также подобраны великолепно. Интересно, что все актеры LotR не смогли принять участия в озвучке игры. Но вот вы прислушайтесь и скажите, можно ли без заглядывания в титры догадаться, что Леголас говорит голосом не Орландо Блума? Замена найдена практически идеальная.

Хватит орать...

И опять возвращаемся к сказанному в самом начале. Две сингловые кампании, по 20-30 миссий каждая. Точнее, есть тридцать с небольшим регионов и возможность выбирать, за какую из территорий вы будете сражаться в следующем бою. Да, в Battle for Middle-Earth присутствует глобальный режим. Тот самый реверанс в сторону Rise of Nations.

На первый взгляд, пользы от него немного, поскольку игра постоянно вклинивается с сюжетными (антисюжетными, в случае игры за темных) миссиями, и погенеральствовать вволю не получится. Да и место финальной битвы изменить нельзя. На деле же, то время между движущими сюжет основными миссиями, когда вы предоставлены самому себе, есть время уникальных возможностей. Каждый из регионов добавляет своему владельцу определенный бонус. Где-то обретаются дополнительные ресурсы, где-то есть command points, позволяющие увеличивать численность армии, где-то - power points, за которые вы покупаете новые спецспособности. Вдумчиво выбирая цели для следующей атаки, вы сможете получить именно ту подборку бонусов, которая нужна и полезна именно для вашего стиля игры. Да и просто весело, черт возьми, отправить роханские войска мыть сапоги в море Рун или, наоборот, экспедиционные силы урук-хай в Мирквуд. А еще, глобальная карта просто красива. Око Саурона рыщет по горам и долинам, одинокий назгул пролетает над Андуином. Красота!

Ну и не забудьте также, что армия, созданная вами в ходе первой миссии, никуда не исчезает. Она переходит в следующую миссию, затем в следующую, и так до победного конца, обрастая по ходу апгрейдами и новыми юнитами. Это здорово помогает созданию ощущения цельности кампании. А еще больше это помогает в самих сражениях. Кстати, настала пора поговорить и о них.

Продолжаем разговор

В реалтаймовых битвах в Battle for Middle-Earth вам предстоит столкнуться с несколькими интересными нюансами. Прежде всего, это упомянутое выше перетаскивание армии из миссии в миссию. На ранних этапах кампании лицезрение на стартовой позиции вооруженной до зубов толпы невольно подталкивает к желанию завершить миссию быстрым рашем. И этот прием великолепно срабатывает. До определенного момента, когда численный перевес противника становится непреодолим одним кавалерийским наскоком.

Здесь начинается немного другая игра. Война за ресурсы, строительство укрепленных форпостов, развитие ос-

Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth



новной базы. Оригинальность тактики в Battle for Middle-Earth заключается в том, что база - не просто куча зданий подальше от врага, поближе к источнику ресурсов. Нет, база - это возведенная на заранее определенном разработчиками месте цитадель, вокруг которой можно построить фиксированное число зданий и кольцо оборонительных башен. Причем цитадель является лишь своеобразным маркером и сама ничего (кроме мизерного числа ресурсов) не производит. Ограничение на количество построек заставляет как следует поломать голову, чтобы быстро (враг не дремлет) решить, что для победы необходимо, а что - не очень. Дополнительное строительство возможно за пределами базы, в других определенных разработчиками точках. И без этих построек вам не обойтись, как и без организации их обороны. В общем, чем ближе к финалу, тем веселее и веселее играть.

Сюжетные миссии вносят разнообразие в эту схему пусть и не стопроцентно, но все же классического RTS-геймплея. В них у вас зачастую или вовсе не будет базы, или ее придется отбивать в ходе боя. В любом случае акцент в этих сражениях сильно смещен в сторону использования героев и их способностей.

Герои - отдельная статья дохода в бюджете игрового интереса Battle for Middle-Earth. И дело тут не только в том, что перед нами персонажи той самой книги в облике актеров из того самого фильма. Уже с самого начала они на порядок круче любого юнита в игре. Гэндальф, к примеру, способен завалить Балрога на втором уровне (из десяти). Да, придется побегать; да, один раз нужно будет подлечиться, но результат все же впечатляет. Как впечатляет и набор способностей, данных каждому из героев. Есть в игре также система powers, "глобальных" спецспособностей (некоторые и в самом деле влияют на все поле боя). Приобретаются они за power points, очки, начисляемые за истребление врагов и захват определенных территорий. И если самые дешевые лишь слегка облегчают игроку жизнь, то более дорогие способны изменить ход боя не хуже ядерной боеголовки.

Помимо кампаний, есть и скирмиш, и сетевая игра. Играть можно на любой из тридцати с небольшим карт кампании за одну из четырех сторон конфликта: Рохан, Гондор, Изенгард, Мордор, причем никто не помешает вам столкнуть лбами те армии, которые в сингле были союзниками. На некоторых картах помещается по восемь игроков, каждый за себя или команда на команду. С игрой поставляется редактор карт, и есть все основания полагать, что фанатское сообщество им воспользуется, и в ближайшем будущем появятся новые арены. Интернет-битвы в Battle for Middle-Earth могут занять не последнее место среди коллег, благо несмотря на небольшое количество юнитов и апгрейдов противоборствующие армии у EA получились действительно очень разными, требующими индивидуального подхода в управлении. Не хуже, чем у столпов жанра.

Закругляемся

Ну что тут можно еще сказать? Battle for Middle-Earth - большая и красивая, как свежевымытый олифант, игра. Стратегия, позволяющая взаправду почувствовать себя стратегом (а кем же еще?) и переписать историю одного из самых известных фэнтезийных миров. Еще один пример от EA, как нужно делать игры по лицензиям кассовых фильмов. И, скорее всего, до релиза Middle-Earth Online других игр про Средиземье мы не увидим. Окончилась Третья Эпоха...

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	10	x 0,10
Оригинальность	8	x 0,20
Ценность для жанра	9	x 0,10

ИТОГО 8.9


Штурм Изенгарда. До...


...и после. Энты - сила!

Sudden Strike - Resource War

ТЕПЕРЬ БЕНЗИНОВЫЙ!

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ



Все дальше ведет исковерканный путь
От места достойных побед.
Воскресенье. "Ветерок"

Жанр RTS **Издатель** CDV, 1С **Разработчик** Fireglow Games **Русское название** Sudden Strike - Битва за ресурсы **Рекомендуется** Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM
Сайт www.suddenstrike.com **Количество дисков** 1 CD

В 2001 году Fireglow выпустила Sudden Strike. Это была замечательная игра: качественный двумерный движок, сложные и интересные миссии, тщательно проработанный интерфейс. Мы действительно посмотрели на жанр RTS под новым углом, именно с Sudden Strike начался бум на стратегии по Второй мировой. Тем печальней через четыре года получить от тех же разработчиков на том же самом движке ту же самую игру, только немного хуже.

Костяк команды Fireglow составляют русскоязычные сотрудники, но все их игры издавала немецкая компания CDV. И разработчики никогда не упускали возможность изобразить фашистов во всяких героических ракурсах. Resource War не является исключением и начинается вполне традиционно для Sudden Strike: с заставки, где "доблестные фашисты" подбивают что-то из советской техники. В игре нет кампании за СССР, зато есть целых две за Германию[1].



Создается устойчивое впечатление, что разработчики переборщили с противотанковыми средствами. Пехота жжет танки, как спичечные коробки. Бывает, к одному несчастному танчику тянется пять дымных шлейфов от фаустпатронов (хотя хватает и пары попаданий)

ЛУКОЙЛ в боевых условиях

Главное отличие Resource War от предыдущих игр серии, да и, по большому счету, единственное серьезное нововведение: появление у техники, наряду с жизнью и боеприпасами, еще одного показателя - топлива. Нововведение, прямо скажем, спорное, реализма почти не добавляет (где же это видано, чтобы бензовоз потихоньку самостоятельно производил в себе горючее), а вот мороки с ним порядочно. К тому же возиться с заправщиками обязан только игрок, у компьютерного оппонента керосин и соляра не кончаются.

Можно отметить появление на карте полезных зданий (фабрик, заводов и больниц), захватив которые игрок получит полезные бонусы. Например, к владельцу госпиталя потихоньку начинает прибывать подкрепление из регулярно выздоравливающих больных (надо понимать, что и наши, и фашисты там лежат в равном количестве), а с ремонтного завода раз в несколько минут выезжает новенький танк.

Очень альтернативная история

В компьютерных играх по Второй мировой уже по умолчанию подразумевается вольное обращение с историей, но когда в первой же миссии (41-й год, товарищи) на карте видим "Пантер", "Тигров" и Т-34-85, то как-то начинаешь недоумевать, почему разработчики не сподобились сделать заодно несколько шагающих марсианских треног и базу "Макрон-1". Единственное разумное объяснение - времени у них на это просто не хватило. Так же, как и на создание нормальных миссий. В Resource War одни и те же карты, вопреки всем правилам приличия, используются многократно. Бывает, что новая карта на две трети повторяет ландшафт из предыдущей миссии. Ощущения самые сказочные, к концу кампании каждый кустик как родной знаешь, потому что маршировали твои солдатики мимо него уже раз сто.

Лемминги Второй мировой

Часто нас заставляют воевать в составе других подразделений. Возможно, при должном воплощении эта идея была бы замечательной. Например, играем мы за американцев, а союзники - англичане. Только в Resource War наши юниты от союзников внешне совершенно не отличаются. И в мешанине невозможно разобрать, кто на карте подчиняется вашим приказам, а кто - нет.







Будьте готовы к тому, что после получаса игры толпа неконтролируемых юнитов по необъявленному скрипту отправятся брать штурмом деревню (к аккуратнейшей зачистке которой вы уже тщательно подготовились) и самым геройским образом вся там погибнет. После чего миссия считается проигранной. Единственный выход - опытным путем узнать, в какую точку на карте союзнички-самоубийцы в следующий раз ринутся, загрузить ранее сохраненную игру и предусмотрительно эту самую точку от противника зачистить.

Захлебнулся бензином

При нынешнем изобилии адд-онов к "Блицкригу" никому[2] эта игра не нужна. Если кто-то все-таки купит Resource War, пройдет кампанию из трех миссий с увлекательными заданиями (например, "продержаться час"), то получит достойное вознаграждение: вместо заставки - размытая картинка, а по ней ползет текст из трех строчек.

Самолетов этой зимой развелось. Так и летают один за другим, один за другим!..



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Оригинальность	3	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10
ИТОГО	**4.5**	

1. Справедливости ради стоит сказать, что в русской версии игры кампания за Советский Союз все же добавилась, если три миссии можно назвать кампанией.
2. Кроме проголодавшихся разработчиков.

SI VIC PACEM PARA BELLUM

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Это, знаете ли, такой признак окончательного взросления российского игрового бизнеса - вывозить сотрудников игровых изданий на территорию зарубежных стран на всякие там презентации и встречи с разработчиками. Я бы воспел песню безумству сих храбрецов: заранее зная, что, в конце концов, русские все равно упьются, они героически продолжают сводить отечественную прессу и западных разработчиков. Однако в мою программу хвалебные осанны большому бизнесу не входят.

Очередной повод для встречи, впрочем, был более чем достойным: презентация Hearts of Iron II, лучшей глобальной стратегии о Второй мировой войне из всех, что когда-либо создавались для любой из платформ. Ради такого случая грех не воспользоваться возможностью, которую предоставили нам компании "1С" и Snowball, издающие проект в России, и не слетать в Стокгольм.



Вид из окна Paradox Interactive

Столица Швеции удивляет компактными размерами и весьма мягким климатом. Впрочем, давно известно, что холоднее, чем в России, вообще не бывает нигде. Город строгий, северный, с аккуратными протестантскими церквями и каким-то исключительно аскетичным королевским дворцом, в котором коротает долгие зимние вечера очередной Густав Адольф Ваза. Основной местный сувенир мало похож на мужчину в полном расцвете сил, да еще и с пропеллером, а представляет собой коричневую рогатую зверушку. Проще говоря, это лось.

Впрочем, это все мелкие и несущественные детали, отвлекающие нас от основного: от презентации HoI II. К делу разработчики - компания Paradox Interactive (именно так, недавно в структуре "парадоксов" произошли изменения и отделение стратегических PC-игр, то есть Самые Важные Люди, выделились в самостоятельную компанию) - подошли с толком и расстановкой. На мероприятие было приглашены с полсотни журналистов из профильных изданий всего мира, выданы пресс-киты, свеженькие, с пылу с жару диски с игрой (она только что "озолотилась"), а для последующего отмечания приготовлена выпивка и закуска.

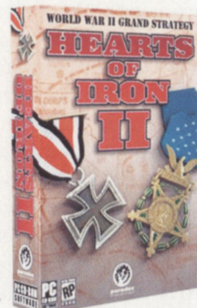
Собственно, основную часть презентации вели главный программист Йохан Андерссон и главный дизайнер Иоаким Бергквист (между прочим, бывший кадровый офицер). Среди того, что они рассказали, было много довольно общих вещей, которые интересны разве только тем, кто и в первую-то HoI не играл. Однако было и много любопытного, что вполне может расцветить расположенное ниже ревью.

Жанр Глобальная стратегия **Издатель** PAN Vision, Atari, 1С, Snowball **Разработчик** Paradox Interactive **Рекомендуется** Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM
Сайт www.paradoxplaza.com/heartsofiron2.asp

Выпускающий сказал мне: "Ты уже столько писал про Hearts of Iron, что большая статья будет уже перебором. Напиши коротко". И я подумал: "Действительно, уже было и превью и бета-превью, так что, если еще раз и топтать тех же слонов, то кратко и лаконично".

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40	ИТОГО
Графика	6	x 0,20	8.1
Звук и музыка	8	x 0,10	
Оригинальность	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	



Готовься к войне

Hearts of Iron II - глобальная историческая стратегия, посвященная Второй мировой. Время действия: то же, что и в первой части, с 1936 по 1948 год. Разработчики, в принципе, думали о возможности расширить временные рамки, ибо это была одна из самых настойчивых фанатских просьб. Однако если начинать раньше, то к 1948 году получается совсем уж неисторичная картина. А более поздний финиш потребует введения принципиально новых юнитов, технологий и доктрин. К тому же, информации по сразу-после-военной технике, точнее, о ее боевом применении, не так уж много в силу того, что применяли ее по назначению нечасто.

Время действия осталось то же, не изменился и драйв, и динамика. Впрочем, нет, динамика стала несколько другой. Не стоит пугаться, волшебное состояние "еще немного, еще вот ту провинцию, еще эту технологию, еще эту дивизию, еще немного", которое держит у монитора до четырех ночи - это никуда не делось.

Однако введение концепции movement is attack меняет дело кардинально. Казалось бы, мелочь, а геймплей сразу сбрасывает ребячливость RTS-раша, безудержного и беспощадного, и, сохранив стремительность, становится степенным и размеренным.

Напомню кратенько о сути нововведения. Во всех предыдущих играх Paradox бой был устроен так: ваша армия начинала путь во вражескую провинцию, доходила до конца, и только тогда вступала в бой с обороняющими ее частями. Теперь же столкновение начинается с началом движения, и к моменту занятия провинции бой уже нередко заканчивается. Это позволяет правдоподобно моделировать линию фронта: трюк, который раньше на моей памяти никто так хорошо не исполнял. А какой простор для тактики! Ведь можно дать приказ дивизиям атаковать врага без движения во вражескую провинцию, так называемый support attack. Убиваются два зайца: враг атакуется с дополнительного направления (бонусы нам!), причем увеличенными силами (бонусы опять нам!), а в вашей линии фронта не образуется дырка.

Аналогично support attack существует и support defense, помогающий в обороне без образования все тех же ужасных кариозных дырок, а также много других замечательных приказов, например, reserves, с помощью которого расположенные на второй линии обороны войска приходят на помощь подвергшимся нападению соседям.

Вообще, картина боя радикально сместилась в сторону реализма, приобретя в играбельности - удивительное достижение! Вместо ставшей при-

Ясно видна разница в изображении авианосцев и обычных кораблей, а также тот факт, что у Франции в 1939 году с ее убогими пехотными дивизиями времен Первой мировой шансов нет





Ресурсов впритык, а индустриальной мощи не хватает. В принципе, нет ничего странного в "странной войне" 1939 года: французы просто были не в силах реально атаковать

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Первая часть HoI была продана в количестве 175 тысяч копий.

HoI II будет издана на 7 языках - включая русский и исключая китайский, ибо в Paradox решили н е плевать против ветра и не разбираться с обидчивыми китайцами. Кстати, после того, как HoI была запрещена в Китае, к сотрудникам фирмы обращалось Шведское общество освобождения Тибета и предлагало сделать заявление.

Всего в разработке игры принимало участие около двухсот добровольных историков - профессионалов и любителей со всего мира; кроме того, помощь оказывали различные учебные заведения Скандинавии. В Paradox не смогли работать только с историками из бывших югославских республик, абсолютно неспособных на объективность.

вычной в HoI возни с приказами авиагруппам, теперь можно обойтись одной директивой на долгое время: практически как в War in the Pacific от Гэри Григсби, вот что значит - гении думают одинаково! На море та же концепция - единый приказ-"миссия" плюс разбиение всего игрового пространства на регионы - работает несколько хуже, но в целом механизм морских битв улучшился. Необходимо думать об оптимальном соотношении линейных и легких сил в эскадре, правильно использовать авианосцы и подводные лодки. В принципе механизм не самый лучший, но любой иной превратил бы игру в сплошной микроменеджмент и сместил бы фокус с глобальной стратегии в морскую тактику. А для нее есть вполне отдельные игры, хотя бы та же War in the Pacific.

Поскольку бой - основная суть игры, и на бой мы смотрим больше всего, уместно поговорить и о технической части Hearts of Iron II. Увы, художники Paradox Interactive не справились с работой так же хорошо, как дизайнеры. Все спрайты в игре новые, и некоторые удались совершенно замечательно, но во что превратились корабли (кроме авианосцев) - это же тихий ужас! Вообще, карта стала слишком захламлена юнитами, и хотя это не мешает ими управлять (интерфейс предоставляет для этого все возможности и очень удобен), отслеживать картину становится куда труднее. Ждем не дождемся перехода на трехмерную графику, который обещан уже в следующей игре "парадоксов". Как вариант: подождать пару месяцев и скачать с фанатских сайтов фанатский же набор спрайтов. Кстати, это было бы неплохим бонусом для того варианта игры, который готовят для нас в Сноуболле.

Музыка вполне адекватна, и надоедает не раньше любой другой музыки в любой другой игре. Paradox Interactive отошли от традиционного саундтрека из классических произведений, и наняли композитора. В итоге у нас набор нормальной case-specific музыки для основных стран и для всех остальных.

Хочешь мира

Не одними, естественно, боями живет игрок в Hearts of Iron II. В тылу его победу куют три кита, имя которым Дипломатия, Экономика и Наука.

Дипломатия в первом HoI фактически отсутствовала, так что мы с радостью приветствуем ее появление на сцене. По возможностям дипломатический движок сродни Europa Universalis II и Victoria. Особо радуют два факта: возможность создания альянсов помимо трех основных (Союзники-Ось-Коминтерн) и нормальная двусторонняя торговля вместо абстрактного "общего рынка". Кроме политики внешней расширились и возможности политики внутренней: если не считать смену министров, все регулируется специальными слайдерами, подобно EU II.

Экономика не изменилась столь разительно, но тоже стала немного другой. Ресурсы слегка поменяли свои имена, появились деньги, которые мы платим ученым и дипломатам, стали другими расходными статьи. Отныне компьютер сам направляет в части пополнения и проводит перевооружение войск, в зависимости от уровня соответствующих расходов.

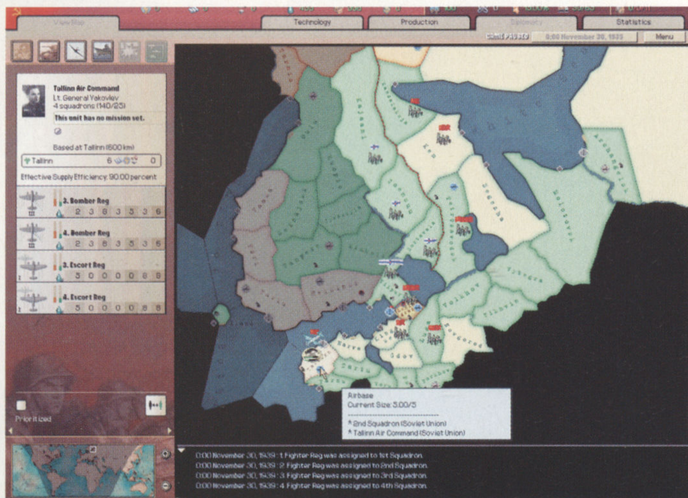
Стоит, кстати, еще раз отметить момент, на который мы первый раз обратили внимание в превью. Несмотря на то, что политические вопросы столкновения трех систем - демократии, коммунизма и фашизма - проработаны достаточно подробно, некоторые вещи в экономической модели отсутствуют. Немцы не устраивают холокоста, русские не загоняют народ в лагеря, а американцы не организуют массовое интернирование этнических японцев. Это принципиальное решение: несмотря на то, что все это действительно было и действительно оказывало воздействие на ход войны, Hearts of Iron II все-таки компьютерная игра. О да, выдающаяся и очень похожая на тщательно разработанную историческую модель, но не более того. И в развлекательном продукте не место всем злым вещам, которые когда-либо устраивали люди.

Наука стала кардинально другой. Сами техи напоминают некий гибрид HoI и Victoria: разрабатывать нужно некий общий проект, который включает в себя пять элементов - некоторые практические, некоторые теоретические. Кроме того, исследования зависят не от индустриального потенциала, но от ваших ученых и КБ, теоретиков и практиков. У каждой страны есть некоторый набор "научных команд" различного уровня с разными навыками (понятно, что Ферми и Курчатов занимаются атомом, а "Дорнье" и КБ Туполева - бомбардировщиками, причем Ферми и Туполев в своих областях круче). Одновременно в науке не может быть занято более пяти команд (у каждой в разработке один проект), причем все требуют зарплату, и чем лучше команда, тем больше ее денежные запросы.

Нельзя сказать, что такая система однозначно лучше старой, ибо старая тоже была очень хороша. Но она и не хуже - это точно, и обладает одним важным достоинством: предотвращает так называемый tech-rush, когда уже в 1938 году у страны есть отлично обученные механизированные ди-

Сейчас мы заставим этого Курчатова сделать бомбу для Союза в срок





Зимняя война. Между прочим, Линию Маннергейма и в самом деле с наскока не возьмешь



Сталинист Лаврентий Берия, Prince of Terror. До таких министров, как Prince of Hatred или там of Destruction в Paradox пока не додумались

визии, сметающие на своем пути буквально все. Для этой цели предусмотрен и специальный модификатор, замедляющий разработку проектов, время которых (с точки зрения реальной истории) еще не пришло.

Кстати, четвертый кит, который на самом деле вполне активно тоже ковал победу, в игре отражен скупо и довольно абстрактно. Я имею в виду разведку. Причина, по которой принято это дизайнерское решение, банальна - стремление избежать микроменеджмента. Поэтому же, кстати, не разрешили составлять собственные дивизии из полков: интересно, но превращает глобальную стратегию в нечто местечковое.

А если хочешь войны?

Вообще Hearts of Iron II старается понравиться игроку многими способами. Например, там предусмотрены специальные сценарии: отдельные битвы на ограниченном пространстве, в которых почти всегда отключено все, кроме собственно войны. Такой сценарий, будь то исторический (D-Day, Барбаросса, Арденны) или гипотетический (война Аргентины с Бразилией, совместная высадка СССР и США в Японии без применения ядерного оружия), можно отыграть за вечер-другой, тогда как на кампанию вы потратите, как правило, неделю (если, конечно, это не кампания 1939 года за Францию). В сценариях собственный набор событий, как правило, регулирующий подкрепления.

Кроме того, введен специальный кооперативный мультиплеер, когда двое и больше игроков играют за одну страну. В принципе, это довольно любопытно. Скажем, при игре за США в кампании 1944 года один добивает Японию на Тихом океане, а другой руководит высадкой в Нормандии. Кстати, мультиплеер с технической точки зрения стал работать куда лучше и стабильнее. Вообще, разработчики утверждают, что уже самая первая версия практически полностью свободна от глюков и недочетов. Иоаким Бергквист признался, что первый раз он играет в игру собственного сочинения, и не хочет ее чуть-чуть подправить - его все устраивает!

Наверное, единственные люди, которым не угодили Paradox Entertainment, - это пацифисты. Прожить мирно, играя за сколько-нибудь приличную страну, практически нереально. В качестве чуть ли не единственного такого государства Бергквист с Андерссоном хором назвали почему-то Коста-Рику. Впрочем, для пацифистов парадоксы уже сделали Victoria, так что они особо обижаться не должны. В конце концов, у нас игра про Вторую мировую, и война - главный фокус геймплея. Все остальное вторично.

А война у шведов получилась замечательная.

Потом...

Потом были вопросы журналистов и ответы разработчиков, и большую часть рассказанного вы уже прочитали выше. Ну, разве что я утаил от вас Тайну Характера Берии. Меня, например, всегда занимало, отчего это Лаврентий Павлович - Prince of Terror, а его немецкий коллега и практически полная копия Генрих Гиммлер - Efficient Sociopath. Оказалось из соображений баланса. Они все-таки иногда ставят баланс выше исторической правды, но только в подобных мелочах. И это хорошо.

Был еще, кстати, и осмотр офиса. Экскурсия. В ее процессе выяснились забавные вещи: оказывается, у Paradox Entertainment до ее разделения была лицензия одну из самых шикарных торговых марок, которые только можно придумать: на Конана. Соответственно, в офисе полно action figures с большим и сильным киммерийцем, а в одном из кабинетов складированы натуральные стальные мечи. Классная штука, жаль только стоит по несколько килобаксов за клинок. К сожалению, у Paradox Interactive этой лицензии уже не будет, хотя, может, это и к лучшему, и они спокойно сосредоточатся на своих стратегических проектах. В конце концов, у них есть куда более интересные лицензии, например, легендарные настольные игры от Avalon Hill - Diplomacy и Squad Leader.

Потом была пьянка. Отличная пьянка, доложу вам, а я понимаю в этом деле толк. Шведы все как на подбор оказались замечательными ребятами и девчатами, и даже подтягивали песни Аллы Пугачевы в исполнении группы русских журналистов. На огонек к совместно отдыхающей пишущей братии со всего мира и творцам Железных Сердец заглядывали разные интересные люди, скажем, программисты из Digital Illusions. Впрочем, о Battlefield 2 речь не шла - это был день Hearts of Iron II, день, когда лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще ушла на золото.

На следующий день Сергей Климов из Сноуболла повел нас смотреть на детские игры компании Gammafon, в частности, на игру про Карлсона и приторный порошок. Более контрастный переход - от самой кровавой войны в истории человечества к одной из самых светлых детских книжек - трудно придумать, но это уже несколько другая история.

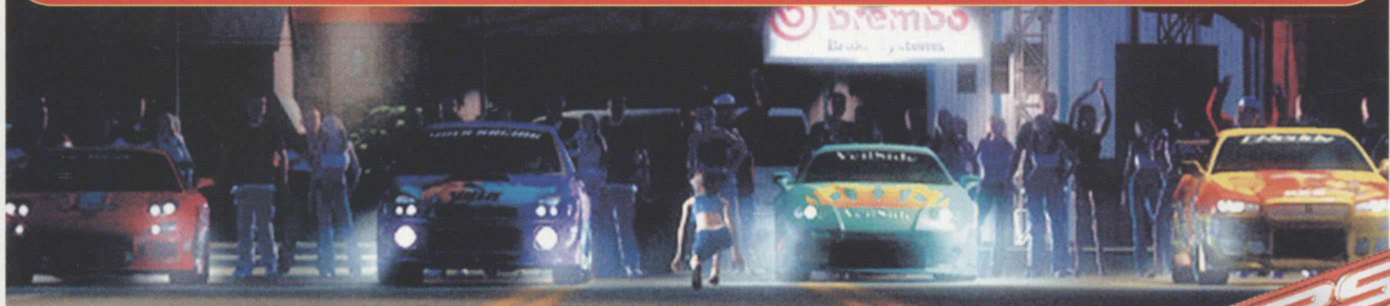
Сергей Климов из Snowball и главный дизайнер Иоаким Бергквист обсуждают перспективы продаж Hearts of Iron II в России



Street Racing Syndicate

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

СИНДИКАТ ПОЛУНОЧНЫХ ГОНЩИКОВ





Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Namco, Game Factory Interactive **Разработчик** Eutechnyx **Дата выхода** Январь 2005 **Сайт** srs.namco.com

Совсем недавно отгремели фанфары по поводу появления безукоризненной игры про уличных гонщиков Need for Speed Underground 2, а конкуренты уже готовят свой "ответ Чемберлену"! Кто бы мог подумать, что какая-нибудь компания сумеет в самом ближайшем будущем бросить вызов Electronic Arts и Need for Speed. Однако это произошло. И конкурент у EA на этот раз весьма и весьма серьезный - японская Namco, легенда приставок и игровых автоматов! Именно эта компания издает компьютерную версию Street Racing Syndicate, которая появится в продаже в последних числах января 2005 года.

Надо сказать, что российский релиз игры состоится параллельно с американским, а вот в Европе произведение появится в продаже чуть позже. Об этом сообщили на специальной пресс-конференции, где приглашенным журналистам была выдана на растерзание "пре-бета-версия" SRS - примерно так называли ее прекрасные представительницы PR-бригады компании Game Factory Interactive. В то время как братия игровых журналистов, явно далекая от высоких скоростей, увеселяла себя бесплатным пивом и халявным вином, ваш покорный слуга пролез к единственному работавшему компьютеру и попытался понять, насколько реальны шансы Street Racing Syndicate на то, чтобы противостоять Need For Speed Underground 2. Изыскания эти будут полезны вам еще и потому, что в момент, когда вы читаете эти строки, SRS уже должен с минуты на минуту появиться на прилавках магазинов.

Гарем стритрейсера

Как вы, наверное, помните, вторая часть Underground, помимо всего прочего, указала еще одно направление дальнейшего развития аркадных игрушек жанра "стритрейсинг", а именно - в такого рода произведениях обязательно должны присутствовать женщины. Что ж, эта идея был резво принята на вооружение остальными разработчиками, в том числе и создателями Street Racing Syndicate (кстати, разработчиком игры является компания Eutechnyx, известная нам по неплохому проекту Big Mutha Truckers).

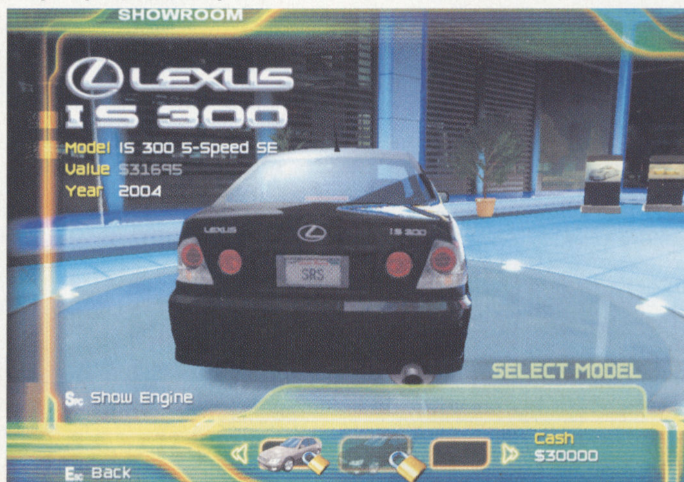
Так вот, приготовьтесь! В Street Racing Syndicate будет восемнадцать (!) женщин. И все они - настоящие модели. Кстати, на презентации крутили ролики с указанными дамочками. Что ж, красота некоторых из их весьма спорная, но вот стремления выглядеть привлекательными и сексуальными - хоть отбавляй. Ну, символические топики, короткие юбочки и обилие силикона всячески помогали им завладеть вниманием мужской части аудитории. И этой цели они достигли. Однако есть и обратная сторона медали, которая в данном случае выражается утверждением о том, что количество не всегда подразумевает качество.

Любопытно, что в игре девушки-модели будут выполнять роль своеобразных трофеев! Зарабатывая деньги и очки авторитета, а также выполняя специальные задания, вы получите в свое распоряжение все новых и новых женщин, которые раскроют перед вами все свои лучшие качества в специальных видеоклипах. Подружек можно терять ввиду неудачных действий на трассе, но можно и выигрывать у своих соперников. Тенденция, однако! Явный сексуальный подтекст наблюдается в последнее время в аркадных гоночных играх!

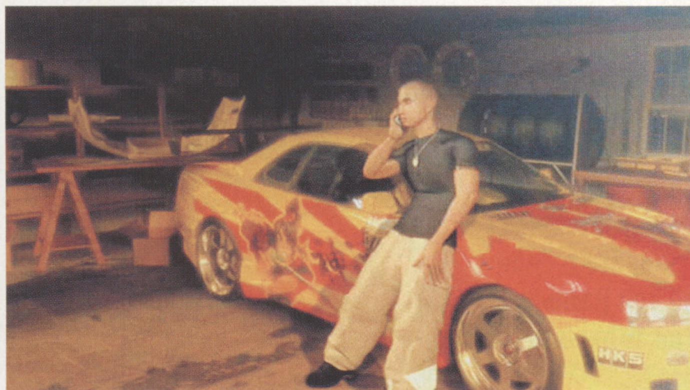
Первоначальный вариант подписи был "Мужики, а в какой стороне финишто?". Но потом мы разглядели торчащую выхлопную трубу...



Новенький Lexus IS 300, модель 2004 года... $31695?! Чувствуете, как нас обувают?



Street Racing Syndicate


Мужик, ходовая убита полностью. Готовь восемь штук. Магнитолу, антирадар и спойлеры поставим бесплатно



"Изрядно потрепанный, но не побежденный" или Победителей явно не судят

Джентльменский набор

Разработчики не поленились обзавестись кучей официальных лицензий, благодаря чему вы сможете обнаружить в игре порядка пятидесяти реальных моделей автомобилей, выпускаемых марками Nissan, Toyota, Mitsubishi, Lexus, Subaru и Volkswagen. Вслед за покупкой автомобиля мгновенно становится насущным вопрос его тюнинга. Что ж, и тут есть, где порезвиться игроку. SRS способен предложить разного рода улучшения для вашей машины, как говорится, в ассортименте. От пятнадцати известных в мире тюнинга брендов. Как повелось, машину можно будет увешать до неузнаваемости разнообразными спойлерами и антикрыльями, наклеить на нее несколько квадратных метров винила и оснастить днище столь модной на текущий момент времени подсветкой.

Для любителей точной статистики - динамометрический стенд. Что ж, похоже, эта вещица становится непременным атрибутом жанра.

Учтите, что усовершенствование характеристик машины - не единственный способ потратить заработанные деньги. В отличие от Need For Speed Underground 2, в Street Racing Syndicate есть модель повреждений, и поэтому время от времени машину необходимо будет загонять в автосервис для приведения ее в божеский вид после очередной безумной гоночной ночи. А как иначе! Ездить с оторванным бампером? Так пацаны же не поймут.

С режимами игры все просто. Есть аркадные варианты. Это для тех, кто не хочет тратить время на приведение "стокового" автомобиля в тюнингового монстра, а желает всего и сразу. И получает, что интересно. Есть и режим карьеры, построенный по образу и подобию Need for Speed Underground 2. Правда, со своими особенностями. Например, действие тут происходит не в огромном вымышленном мегаполисе, а в настоящих американских городах вроде Лос-Анжелеса или Сан-Франциско. Есть любопытный режим, призванный продемонстрировать красоты игры. Когда машина едет по трассе, а камера летает вокруг да около, показывая восхищенному игроку все с самого выгодного ракурса.

И еще один интересный момент. Это возможность выиграть в ходе одной гонки автомобиль соперника. Махом! Раз, и он твой. В этом случае, надо думать, "рулить" будет его величество "сейв"! Впрочем, надеемся, что разработчикам удастся найти противоядие наглым читерам.

Экспресс-тест

Попадая в основное меню, волей-неволей начинаешь проводить параллели с детищем Electronic Arts. И практически сразу понимаешь, что хитроумный тандем Namco/Eutechnyx даже не пытался сделать не так, как у EA. Зачем заставлять игрока заново привыкать к тому, что он уже хорошо знает. Поэтому чувство легкого дежавю не покидало на всем протяжении общения с игрой.

Времени на освоение карьеры (называется этот режим Street mode) попросту не было. Поэтому пришлось сосредоточиться на аркадных покатушках. Ведь только таким образом можно в кратчайшие сроки ознакомиться сразу с несколькими машинами и трассами. В общем, я углубился в процесс, а за спиной прохаживался угрожающей комплекции ответственный за компьютеры программист (поэтому не могло быть и речи о похищении диска с игрой, размножении и последующей пиратской продажи этой "пре-бета-версии" под видом финального релиза). Впрочем, не за этим и приезжали.

Ощущения от физической модели этого многообещающего аркадного (я это слово подчеркиваю) проекта остались двойственные. Но обо всем по порядку.

Первое, что бросилось в глаза после проведения нескольких заездов, - хорошо реализованная разница в поведении автомобилей. Будь то Skyline GT-R, или Lancer Evo XIII, или Subaru Impreza WRX STi - все эти машины имеют индивидуальный характер и особенности в поведении на трассе. Отчетливо ощущается разница в типе привода (как правильно заметил единственный из коллег-журналистов, который, как и я, сделал выбор в пользу заездов, а не дармового алкоголя). Однако есть и странности. И в предельном повороте получается так, что управлять полноприводной Impreza сложнее, нежели более непредсказуемым, по идее, заднеприводным Skyline. Кстати, со "Скаем" мы быстро нашли общий язык, и будь на месте клавиатуры даже самый завалящий геймпад, любой поворот был бы оставлен позади в стильном контролируемом скольжении. А так - случались и жесткие контакты с отбойниками. Что, кстати, позволило в полной мере оценить модель повреждений и алгоритм столкновений.

Визуальное воплощение модели повреждений выполнено на добротном среднем уровне. Но не более того. Деформируется бампер, мнутся крылья, трескаются стекла, фары. Однако до фатальных поломок дело не доходит. Что ж, в принципе, правильно - это же не симулятор, а аркада. В любом случае приходится ездить более чисто, стараясь избегать ненужных столкновений.

И если с моделью повреждений все более-менее хорошо, то аварии не впечатлили совершенно. Все, что может сделать автомобиль, - проехать какое-то время на двух колесах (по стене или отбойнику, например) или же выполнить разворот на 180 градусов или сделать "крышу". Нет эффектных полетов и переворотов, да и вообще выглядит все несколько ненатурально. Возьмем на заметку и обязательно проверим, как там оно будет в финальном релизе.

Вообще же, играть довольно-таки интересно. Трассы хороши, графика практически не уступает NFS (правда, по субъективным ощущениям, тормозит сильнее). Неплох и звук в том, что касается озвучки машин - рык выхлопа, свист покрышек, столкновения. Все озвучено достойно. А вот музыкальный ряд показался бедноватым.

Логично, что пока мы не готовы вынести вердикт по этой игре. Лучше она, нежели проект EA, или же серьезно отстает от него - пока неясно. Но одно удалось понять точно: Street Racing Syndicate - проект в определенном роде глобальный, интересный и, безусловно, заслуживающий внимания игроков. 

Fuel
Reckless Driver

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** DreamCatcher Interactive **Разработчик** Firetoad Software **Дата выхода** 2005 **Сайт** www.fuelrace.com

Компания Firetoad Software плохо известна любителям гоночных игр. Это и неудивительно, Fuel – первое подобное произведение разработчиков. Тем не менее, команда планирует заявить о себе сразу и в полный голос, предлагая нам для соревнований три разных вида транспортных средств. Заезды (заплывы) пройдут не только по суше, но и на воде!

Кстати, любопытно, что издателем это неординарной игры выступит компания DreamCatcher Interactive, которая, похоже, специализируется на выпуске нестандартных произведений, ведь последней "гонкой" этой компании была несколько неадекватная игра Megarace 3.

Дайте им шанс

Итак, разработчики объединяют под единой вывеской совершенно не раскрученные в жанре гонок транспортные средства двух классов. ATV – это так называемые квадроциклы. PWC (плавсредства) – скутеры. Надо отметить, что и то, и другое уже не раз встречалось нам в компьютерных играх, но, по сути, никогда еще не было выполнено на должном уровне. Жанр гонок на быстроходных плавсредствах был развит вообще только в конце прошлого века, но так и не прижился в итоге, канув в Лету. Сейчас и квадроциклы, и скутеры находятся на задворках цивилизации, а между



Миссия "Укради у соседа кукурузу" с блеском выполнена!

тем это весьма интересные гоночные дисциплины, при верном их переложении в компьютерную форму. Будет и третий вариант игры, который пока называют "Ралли". Тут все более стандартно: нам, наконец-то, выдадут обычные машины. Наверное, для того, чтобы игроки почувствовали разницу.

Нам тоже интересно, откуда на дороге взялось это плавсредство и чем вообще девушка тут занимается, понимаешь!



Рыбнадзор!



Хлебно и зрелищно

Игра будет достаточно хорошо "упакована". Всего создатели планируют приготовить порядка тридцати локаций, которые будут проложены в совершенно разных условиях. Как на суше, так и на воде. Игрок не ограничен в своих перемещениях: любое место, которое находится в поле зрения, может, спустя какое-то время, оказаться рядом. Вообще, в некоторых заездах маршрут к финишной отметке вы будете выбирать самостоятельно.
В дополнение к 30 официальным миссиям игра будет содержать пятнадцать секретных уровней со специальными заданиями.
Очень скупая информация наводит на мысли об элементах адвентюры, однако проверить правильность умозаключения пока не представляется возможным.
Fuel, как проект универсальный, вряд ли будет на деле серьезным симулятором. Однако очень надеемся, что суть игры не окажется сугубо аркадной. В игре использована раздельная физическая модель для гонщика и транспортного средства. Для игрока означает одно: он дол-



Ну прямо Джеймс Бонд, уматывающий из стана врага, который через 20 секунд должен на заднем плане взлететь на воздух!



жен предельно аккуратно управлять машиной в предельных режимах, корректируя положение гонщика в седле. Иначе недалеко до диких столкновений, когда пропадает контроль над машиной и та способна покарать своим весом неумелого водилу.
Вместе с тем, происходящее на экране, по мнению создателей игры, будет отличаться хорошей зрелищностью. Высокие прыжки, резкие повороты, летящая из-под колес грязь, брызги воды!

Целевая аудитория

Графика явно сделана с расчетом на реалистичность изображения. Однако заметно и то, что движок здесь применен не самый современный. Например, модели транспортных средств в некоторых ракурсах кажутся весьма примитивными, а текстуры не слишком хорошо детализированными. Но в целом все весьма симпатично.



Появление игры ожидается в первой половине 2005 года. Наверняка создатели втайне надеялись на то, что она попадет под пристальное внимание тех, кто очень любит настоящие квадроциклы, джипы и скутеры и пожелает себе такой вот подарок на праздник.

RTL Ski Alpin 2005

Владимир ЧАПЛЫГИН



СНЕГ И ЛЫЖИ В АЛЬПАХ

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** RTL NewMedia **Разработчик** 49Games **Рекомендуется** Pentium 4 1,8 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.skialpin2005.deplane.com

Горнолыжные симуляторы – вещь крайне редкая, не говоря уже о такой их разновидности, как слалом. Представителей данного поджанра можно пересчитать по пальцам одной руки. В памяти всплывают лишь никудышный Ski Racing от Sierra On-Line 1997 года выпуска и соответствующая дисциплина из зимнего олимпийского сборника Salt Lake 2002 от Attention to Detail. То ли звезды столь причудливо сошлись на небе, то ли нынче пошла такая мода... В общем, в конце прошлого года нас подстерегли сразу два продукта, которые дотошно имитируют скоростной спуск: RTL Ski Alpin 2005 и Ski Racing 2005. Первым стартовало детище 49Games.

Этапы биографии

Сотрудники 49Games - маститые спецы по лыжным симуляторов. Дело в том, что раньше разработчики существовали под вывеской VCC Entertainment и каждую зиму выпускали очередной эпизод сериала Ski Jump Challenge. В этом году руководство компании решило расширить линейку продуктов, а заодно и сменить название.

Всю свою молодость он провел в обнимку с лыжами

Игра богата режимами: Quick start, Practice mode, Career и Challenges. Хотя не помешала бы и банальная тренировка, чтобы новички смогли отточить базовые навыки. Отдельного разговора заслуживает карьера, в которой необходимо обскакать многочисленных конкурентов по итогам 48 этапов.
Каждая новая трасса обладает уникальными погодными условиями, иной длиной участка спуска, а также непривычными поворотами. Условно все вариации можно разделить на четыре вида: слалом, гигантский слалом, слалом-супергигант и так называемый “даунхилл”. Как следствие, в действия приходится вносить серьезные коррективы. На призовые суммы нанимаются тренеры, а в специальном магазине приобретается продвинутый инвентарь. Если пренебречь данными вещами, то высоких результатов не видать как своих ушей. С вереницей побед появятся и выгодные спонсорские контракты. Это значит, что вы сможете прокачать своего протеже еще сильнее. И не забудьте прикупить ему навороченное снаряжение.

“Резиновый мужик”

RTL Ski Alpin 2005 вынужден носить залатанную графическую одежку своего старшего брата. Если вы хоть раз общались с Ski Jump Challenge, то непременно узнаете фирменный резиновый эффект и в этой игре. Уже не первый год программисты борются с тем, чтобы спортсмены не напоминали забравшихся в горы похудевших телепузиков, но никак не могут окончательно избавиться от данной напасти. Сейчас это уже не дутые пупсы из предыдущих серий, но, увы, до живых людей персонажи тоже не дотягивают.
Все остальное выполнено чинно и благородно. Во время демонстрации замедленного повтора спуска монотонная картинка разбавляется крупными планами. В этот момент шлем и комбинезон спортсмена четко отделены от тела, а выражение его лица больше всего походит на гримасу восковой фигуры. Увы, издали все сливается в единую резиновую массу. Впрочем, это компенсируется живописными пейзажами, которые так и хочется аккуратно вырезать из экрана, поместить в дорогую рамку и повесить над кроватью.

“Я люблю кататься!”

Главный козырь игры – невероятная легкость геймплея. Легкий альпийский ветерок, крупные хлопья снега медленно опускаются на землю, солнце прогуливается по огромным сугробам... И в этот момент врываетесь вы на скорости 150 километров в час, разрывая воцарившуюся идиллию на россыпь мелких кусочков. Аж дух захватывает! Если в детстве вы любили лыжные прогулки, то не проходите мимо. Зрелище далеко не самого высшего сорта, но на пару-тройку дней увлечет железно.

За 10 секунд удалось набрать очень высокую скорость



РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Реализм	8	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10
ИТОГО	**7.1**	

Пролетел, как фанера над Парижем



Athens 2004

Владимир ЧАПЛЫГИН

ОПОЗДАВШИЙ

Армянский атлет умудрился толкнуть ядро за 100 баксов своему грузинскому коллеге.
Олимпийский анекдот



Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Eidos Interactive **Разработчик** Eurocom Entertainment Software
Рекомендуется Pentium 4 1,8 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.eurocom.co.uk

Обладатели второй PlayStation встретились с Athens 2004 второго июля, то есть более чем за месяц до торжественной церемонии открытия XXVIII летних Олимпийских игр. К сожалению, до нас эта игра добралась значительно позже.

Летним зноем вдруг станет стужа

За окном тихо кружатся снежинки. Поклонники хоккея и фигурного катания достают запылившиеся за лето коньки, а любители пеших прогулок спешат переквалифицироваться в лыжники... Но это все подождет, так как на экране монитора царит летний зной. Греция принимает 800 олимпийцев из 64 стран мира. Все они поборются за медали в двадцати видах спортивных состязаний.

В Athens 2004 геймеру предлагают принять участие в каком-то отдельном виде соревнований или же записаться в “многостаночники”. Например, попытаться отхватить золото в женском семиборье. Условно все отображенные в игре виды состязаний можно разделить на четыре категории: легкая и тяжелая атлетика, плавание и стрельба по мишеням. Интересно, что из приставочной версии на PC почему-то не попала гимнастика и конный спорт.

Рискни здоровьем

Не знаем, как на PlayStation 2, но в наших краях совладать с управлением Athens 2004 крайне трудно. По умолчанию за направление движения отвечают четыре стрелочки (раскладку клавиатуры можно поменять), одна кнопка контролирует действие, а еще две ведают некими силами A и B. Итого семь. Казалось бы, надо радоваться столь простому управлению. Ан нет, опытным путем установлено, что куда проще совладать с десятком многофункциональных кнопок любого спортивного симулятора от EA Sports, чем со спартанским стилем от Eurocom. Дело в том, что весь игровой процесс строится на умении вовремя и, самое главное, быстро нажать на нужную клавишу. В конечном итоге суть общения с Athens 2004 сводится к сверхскоростному “долблению” по клавиатуре, под занавес которого из-за непомерной нагрузки начинают побаливать пальцы. Будто не с игрой возился, а с отбойным молотком в руках отпахал целую смену. Похоже, в погоне за тотальным правдоподобием, разработчики решили перенести в свое детище и нанесение реальных травм.



Спортсменки приготовились к старту

Исключение из правила

Из всего списка представленных в игре соревнований, наиболее интересной оказалась стрельба из лука. Здесь вы одерживаете победу не потому, что стремительно нажимаете на пару заветных клавиш, а благодаря умению хладнокровно дождаться самого подходящего момента. С каждой секундой резкость зрения вашей спортсменки (увы, данное состязание проводится только среди женщин) понижается, но при этом повышается шанс трезво оценить ситуацию и внести необходимые коррективы.

Во время прицеливания следует постоянно помнить про вносимые ветром коррективы. Иногда он способен очень сильно отклонить полет стрелы от намеченного курса. Так что в некоторых случаях, чтобы попасть в яблочко, необходимо целиться в пятерку-шестерку.


Натягивание тетивы отбирает много мышечной энергии

О пользе здорового образа жизни

За время перехода на PC Athens 2004 подрастеряла значительную долю своей актуальности. То, что летом обладателями PlayStation 2 воспринималось “на ура”, теперь выглядит не слишком актуально. А если учесть, что в игре большая часть соревнований реализована весьма посредственно, то интерес к официальному симулятору Олимпийских игр тает буквально на глазах.

Герой этого материала превосходит своего единственного конкурента Summer Games 2004 по всем параметрам. Пожалуй, знак равенства между ними можно поставить только по части управления, так как в обеих играх оно выполнено из рук вон плохо. Правда, рядовому любителю спортивных симуляторов до жалкого противостояния “двух олимпийских титанов” нет никакого дела. Он скорее выберет Top Spin или же что-нибудь из продукции EA Sports. В крайнем случае, снимет с гвоздя запылившиеся коньки и отправится дышать свежим воздухом. Похоже, Athens 2004 способна заинтересовать только истинных фанатов жанра, не боящихся рискнуть здоровьем.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 6.7
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Реализм	7 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

Euro Rally Champion

ДИЛЕТАНТ

Reckless Driver



Жанр Автосимулятор **Издатель** Oxygen Interactive **Разработчик** Brain in a Jar Interactive
Рекомендуется Pentium 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) **Количество дисков** 1 CD

Как бы вы отнеслись к тому, что у вышедшей уже игры в интернете нет не то чтобы официального сайта, а отсутствует даже тривиальная страничка с перечнем фич и несколькими скриншотами? Как бы вы отнеслись к тому, что сайт разработчика с гордым именем Brain in a Jar (кстати, с нескромной приставкой Racing Development) может предложить лишь электронные адреса компании и вообще никакой больше информации? Не удивились ли бы вы, узнав, что такая же странная ситуация творится и с официальным сетевым ресурсом издателя – Oxygen Interactive. Ну, и еще один вопрос. На что похожа ситуация? Какую картину образуют все вышеперечисленные обстоятельства?

Кажется, мы знаем ответ на этот животрепещущий вопрос. Узнаете его и вы, если купите по случайности новую игру Euro Rally Champion. Однако мы очень сильно надеемся на то, что такой досадной оплошности с вами никогда не случится, ибо более дилетантского произведения, претендующего на звание симулятора и при этом посвященного ралли, мы не видели давно.
Ну, а "шифрующиеся" разработчик с издателем очень даже не косвенно подтверждают качество своего проекта.
Racing Development, итить твою налево...

Два колеса, четыре колеса...

Надо ли говорить о том, какие славные ностальгические чувства захлестнули меня при виде основного меню "Евро Ралли Чемпиона"?
Я сразу вспомнил конец девяностых, бурные годы редакционной молодости, Джонсонов, беспредел и игры того времени. В те времена еще не было столь популярных сегодня режимов карьеры и сюжетов. Все было гораздо скромнее. Именно так, например, как в Euro Rally Champion, который, будучи, по всей видимости, рьяным "олдскульщиком", предлагает игрокам всего два варианта игры: Championship и Time Trial. К чему что-то большее настоящему имитатору, инспирированному скромными предками из прошлого века? Прямо гоночный анти-гламур какой-то!
Игроку гарантировано еще большее удивление, когда он пожелает настроить игровой контроллер. Игра предательски свернется, продемонстрировав нам специальное меню отладки клавиш или руля. Пожалуй, это одна из наиболее замороченных и неудобных систем за прошедшие два или три года. Сущий мазохизм!
Искушенного поклонника автосимуляторов наверняка "порадует" и предложенный разработчиками автопарк, представленный некими вымышленными подгруппами непонятных автомобилей. Типа: стандартный передний привод, стандартный полный. Идентифицировать модели в игре не представилось возможным. Зато список пилотов щеголяет почти правильными фамилиями участников реального первенства. Радость-то какая...

Horror

Признаться, я не ожидал от игрового процесса ничего хорошего. Но в душе надеялся на приятный сюрприз. Однако реальность оказалась ужасающей.
Выбрал полноприводный болид, чемпионат, самый высокий уровень сложности и отправился на трассу. Картинка почти убогая. Минимум объектов, минимум деталей. Несколько видов деревьев, заборы, трава, дорога. Кому нужен такой минимализм? Спасают разве что неплохие модели машин – они смотрятся действительно симпатично.
Звучание у болида весьма специфическое. Какой-то натужный рев, сопровождаемый нелицеприятными звуками, раздающимися из выхлопной трубы. Где свист трибуны и всхлипывания перепускного клапана? Где, я спрашиваю? Вместо этого отстой. Причем полный.
Ну и, в качестве эпитафии, о том, как едут машины. Они делают это коряво, убого и не так, как надо.
В этой игре вообще все не так, как надо. Заносы возникают по непонятному алгоритму. На действия рулем машина откликается с задержками тяжелого танка. Сплошное мучение этот Euro Rally Champion. Ужас и печаль.
Не знаю, кто купит эту вещь. Верю в то, что никто и никогда.
Ведь потом даже спросить не с кого будет. 

РЕЙТИНГ

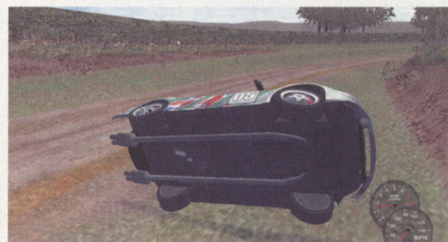
Игровой интерес	5	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	5	x 0,10
Реализм	5	x 0,20
Ценность для жанра	1	x 0,10

ИТОГО 4.8

Основным спонсором соревнований является английский флаг



Налицо наиболее прямоточный выхлоп из всех виденных!



MTX Mototrax

Леонтий ТЮТЕЛЕВ



ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО МОТОКРОССА

Жанр Симулятор мотокросса **Издатель** Activision **Разработчик** Aspyr **Рекомендуется** Pentium III 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.aspyr.com/games.php/pc/mtxpc/ **Количество дисков** 1 CD

Вопрос на засыпку. Когда последний раз вы играли на компьютере в симулятор мотокросса? Вряд ли ошибусь, если предположу, что это было очень давно. Либо недавно, но игра была старая. Вообще, мотокросс - жанр, бывший некогда на пике популярности (вспомните серию от Microsoft - Motocross Madness), - сегодня находится в положении явного аутсайдера. Разработчики словно забыли о том, насколько эффектными и интересными могут быть подобного рода произведения.

А зря. Затяжные полеты и умопомрачительные трюки, на которые способны профессионалы мотокросса, даже в реальности выглядят невероятно! А уж если это все переложить в компьютер. Да прибавить эффектности и навороченных трюков.

Кому-кому, а Activision (под чьим началом разработан этот проект) не занимать опыта в создании такого рода "аркадных симуляторов". Нет, MTX Mototrax не стал "Тони Хоком на мотоцикле", но кое-что у этого мега-хита, определенно, почерпнул.

Новая волна

MTX Mototrax не взывает к славе предков, предлагая игрокам новый взгляд на то, как можно реализовать мотокроссовую тематику в компьютерной игре. Надо сказать, такой подход оказался весьма интересен.

Основное действие происходит в режиме карьеры, который содержит четыре вида заездов, каждый из которых интересен по-своему.

Фактически, MTX Mototrax - это "два в одном". Если речь заходит о кольцевых гонках - это почти симулятор. Ну, а когда игрок выбирает режимы игры с приставкой Free (Free Ride и Freestyle), проект чудесным образом превращается в увлекательную аркаду.

В первом варианте вы наматываете круги по гоночной трассе. Если решили остановиться на Motocross, будьте готовы соревноваться на открытых локациях. Ну, а в Supercross предстоят лихие заезды по стадионным искусственным трассам в присутствии тысяч болельщиков.

Вторая часть игры заслуживает более детального описания, так как является, по большому счету, откровением для жанра мотосимуляторов. Речь пойдет о режиме игры Free Ride. Это не тривиальные тренировочные заезды по локациям игры, как можно было бы подумать. Это достаточно глобальный новый вариант игры, в котором разработчики скрестили мотосимулятор с легкой приключенческой аркадой. Суть этого режима - в выполнении ряда миссий на замкнутой, но весьма обширной территории. Восседая на своем мотоцикле, вы разъезжаете по окрестностям, выискивая персонажей, которые предложат вам очередное задание. Навскидку - парочка примеров. Догнать вора на мотоцикле и, три раза ударив его, заставить капитулировать. Или в начале игры - погоняться по хитрой трассе с маленьким мальчиком, который прячется от мамы в гараже. У него есть свой мотоцикл, и он очень неплохо знает окрестности. Старт и финиш - внутри гаража. Диалоги с подобными NPC очень хорошо озвучены. У персонажей индивидуальная внешность, мимика. В общем, без дураков. Отличный развлекательный режим. Тут же кстати, вы сумеете отрабатывать новые трюки, которых в игре насчитывается порядка 100 штук. Неслабо. Полагаете, можно вызывать на дуэль Тони Хока? Ну, а второй аркадный режим Freestyle уже гораздо более откровенно напоминает родственника по папочке (читай - Activision). Здесь игроку предстоит выполнять серии комбо на мотоцикле!

Все эти режимы объединены под эгидой карьеры, в которой игрок начинает в качестве несмышленого новичка, восседающего на скромном мотоцикле начального уровня с "детским" объемом двигателя в 125 кубических сантиметров. Естественно, он растет по ходу дела, зарабатывает деньги, обзаводится более мощными аппаратами или усовершенствует то, что уже есть.

В начале карьеры игроку выдают телефон. Появление "мобилы" знаменует собой тот факт, что на адрес молодого специалиста по мотогонкам будут приходить разного рода сообщения. Например, от "главного", который будет комментировать победы и поражения. Или от спонсоров, которые пред-

На старте можно сорваться раньше своих оппонентов. Лихо ударившись о заградительные перила и отскочив назад



Кто во что горазд!



MTX Mototrax



Обгоны частенько происходят в воздухе. На разных высотах. А вот интересно, кто будет первый: тот, что пониже или повыше?



А вот и главный приз победителю

ложат контракт, попросив взамен приклеить их логотип на вашу униформу. Кстати, обмундирование также широко представлено в проекте. Практическая целесообразность приобретения в компьютерной игре шмоток по-прежнему остается вопросом открытым, но... Манчкинизм! Страсть к накоплению благ цивилизации неистребима в человеке. Чем разработчики игр с успехом и пользуются.

Таким образом, по режиму карьеры напрашивается сам собою предельно позитивный вывод. Это очень интересный и действительно новый игровой режим. В нем есть все, что можно потребовать от мотоциклетной игры. И даже немного больше.

Учимся летать

Вообще, мотосимуляторы - достаточно сложный род игр. По той простой причине, что разработчикам по-хорошему необходимо делать две физических модели и объединять их в одну. Речь идет о мотоцикле и его наезднике. Другой вопрос в том, что не каждый разработчик делает это так как надо.

А как отнеслись к своим обязанностям товарищи из Aspyr? Они не стали углубляться в дебри реализма, что выглядело бы странно, учитывая направленность этого произведения. Но и откровенной профанации тут нет. Налицо баланс с небольшим преобладанием аркады. Ну, а в целом все выглядит вполне достойно. Падения и кувырки происходят в наиболее подходящих для этого местах. То есть, если приземление или касание какого-либо объекта происходит, что называется, на грани, то игрока великодушно прощают и он едет дальше. Ну а в случае достаточно откровенного промаха происходит падение. Мотоцикл и гонщик разлетаются в разные стороны. Через мгновение они уже снова на трассе и рвутся в бой. Можно было бы сделать немного сложнее. Хотя зачем усложнять и без того насыщенный игровой процесс. Ведь управление мотоциклом выполнено достаточно подробно.

В мотокроссе необходимо не только хорошо разгоняться, тормозить и входить в повороты, но и прыгать. Если вы неправильно зашли на серию трамплинов и потеряли ритм, соперники быстро облетят вас по воздуху. Такова специфика дисциплины. В игре прыжок осуществляется следующим образом. Вы перераспределяете массу игрока на заднее колесо, загружая подвеску. В самой высшей точке резко отпускаете клавишу, ответственную за этот маневр, и мотоцикл взмывает вверх. В нижнем правом углу экрана есть "барометр" прыжка. Максимального значения можно достигнуть очень быстро, поэтому подготовка к прыжку занимает немного времени. Прыгать удобно. Приземляться тоже необходимо уметь, и в этом вам также поможет перераспределение веса. Еще можно ускоряться, выжимая сцепление, позволяя двигателю, как следует раскрутиться и выстрелить мотоцикл в нужный момент. В воздухе можно выполнять различные трюки и их комбинации. Но не ждите особой прыти от своего подчиненного сразу. Ему еще надо многому научиться, и открыть не один десяток новых приемов. Игра не скупится на подсказки по управлению. Ваша задача - читать, что пишут, и по возможности тут же воплощать на практике.

В игре очень хорошо передается чувство скорости, а физика заточена таким образом, что можно долго нестись на "максималке", вкатываясь в контролируемых скольженьях в повороты. Ни дать ни взять, rally style! Гонщик выставляет ножку и, контролируя ею свое положение, пускает заднее колесо юзом. Отлично работает этот прием при прохождении скоростных участков трасс. И адреналина море! Система трюков и их реализация не вызвала у нас никаких сложностей. Все интуитивно понятно и доступно. Единственное, придется искать компромисс между кнопками, ответственными за перераспределение положения гонщика в седле и клавишами ускорения с тормозом. Когда будете играть, поймете, о чем я, если сейчас не поняли.

Мессия мотокросса

MTX Mototrax разрабатывался параллельно для некоторых игровых приставок, поэтому графика в игре местами компромиссная. Например, удивили повышенной спрайтовостью деревья. В некоторых ракурсах уж больно неэстетично они смотрятся. В остальном, по большому счету, полный порядок. Хорошая модель гонщика и мотоцикла, красивые стадионы, много света, хорошее количество эффектов. Да и быстродействие в норме. Когда происходят заезды на стадионах, видно, как движок работает с изменяемым в реальном времени освещением, когда, например, гонщик оказывается под козырьком, картинка становится темнее. Если светит солнце, лучи его также могут исчезнуть за препятствием, изменив восприятие и краски мира.

Звук нормальный, а музыка порадует исключительно поклонников агрессивных рок-мелодий американского образца. Под стать музыке излишне импульсивный ведущий. Радует, что треки не только современные, но нашлось место и ветеранам. Я, например, был порадован, услышав Faith No More "Digging The Grave".

MTX Mototrax воскресил жанр компьютерного мотокросса. Причем сделал это в оригинальном стиле. Все нововведения произвели бы на нас еще более мощное впечатление, если бы мы не знали о существовании Tony Hawk's Underground 2. Но даже позаимствованные идеи были очень успешно привиты новому жанру. Впрочем, это совсем не означает, что последователи возьмут на вооружение такую же стратегию. Не важно. Пока нам вполне будет достаточно MTX Mototrax.

РЕЙТИНГ

	Оценка	Вес	ИТОГО
Игровой интерес	8	x 0,40	7.7
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Управление	8	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

FlatOut

Reckless Driver



ЗАБУДЬТЕ ПРИСТЕГНУТЬСЯ!

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Empire Interactive, Buka Entertainment **Разработчик** Bugbear Entertainment
Рекомендуется Pentium 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) **Сайт** www.flatoutgame.com **Количество дисков** 2 CD

Должен признать, что давно у меня ручонки не тряслись после игры в компьютерные "наперегонки". Что-то, измельчал жанр. Стал каким-то, знаете ли, банальным и очень предсказуемым. Если аркада, то про стритрейсинг, девочек и тюнинг, если симулятор, то - ралли. У разработчиков словно закончились идеи, и они повадились штамповать игрушки, чья концепция и жизнеспособность уже не раз и не два проверена кошельками игроков. Вспоминаются прежние времена. Что ни квартал, то на тебе - откровение. То Carmageddon, то Destruction Derby, то Interstate какой-нибудь, то Madness. Помню, жил припеваючи, горя не знал. И не думал, что когда-либо окажусь в окружении мультиплатформенных гоночных полуаркад, сделанных на одно лицо и под одну гребенку. Тут уж, как ни крути, а - "эх, бывали времена!"

Спасителя подкинула компания Bugbear Interactive, давным-давно прославившаяся в одночасье хорошо раскрученным и не таким уж плохим проектом Rally Trophy. Тогда все сразу поняли, что команда появилась многообещающая и талантливая, и однажды непременно должна выстрелить хитом. Впрочем, второе произведение оказалось на порядок скромнее. Tough Trucks прошла практически незамеченной. Но сразу замаячили на горизонте новости о FlatOut, проекте, который с самого начала позиционировался и воспринимался всеми как потенциальный спаситель впавшего в стагнацию аркадного жанра, которому катастрофически не хватало свежих идей и безумного драйва.

Да, FlatOut - тоже мультиплатформенный проект, но это не умаляет его достоинств. Как и в случае с изначально приставочной Destruction Derby, например. Кстати, FlatOut можно без тени сомнения ставить в один ряд с великими предками. Игра этого достойна.

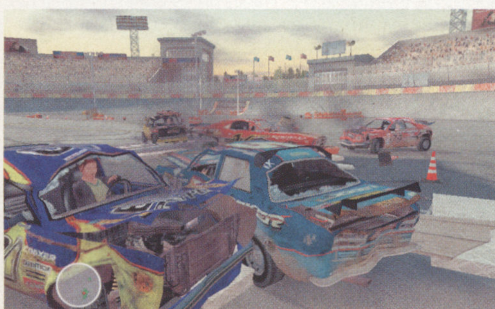
Нестандартные расклады

Что главное в аркадной игре? Обилие заездов, машин, трасс, деталей для тюнинга, полуголых развратных женщин или все-таки удовольствие непосредственно от игры, от скорости, борьбы, напряжения? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя, мы все это отлично понимаем. Должно быть всего в меру, но игрового интереса желательно побольше. Если после зеленого сигнала светофора вы забываете об окружающей реальности и возвращаетесь только после отмашки клетчатым флагом, значит разработчики молодцы - все сделали как надо. И, согласитесь, при этом можно закрыть глаза и на бледную графику, и на не самые богатые игровые возможности. Что мы и сделаем в случае с FlatOut, ведь, в принципе, эта игра не поражает разнообразием режимов и возможностей. Вы можете либо провести одноразовые гонки, либо сразу начать карьеру, в которой, кстати, всего две альтернативы: принимать участие в кольцевых заездах или развлекаться на "арене", кидаясь в разные стороны телом водителя или же превращая машины соперников в мятые консервные банки. Трасс далеко не так много, как хотелось бы. Машин тоже, кошка наплакала. Все, естественно, вымышленное, ни о каких лицензиях речи и быть не может. Уверен, в любой другой игре после такого нерадостного перечисления всем сразу стало бы очень грустно. Однако сегодня мы говорим о FlatOut, и стандартные расклады тут по большому счету не действуют.

Не мешайте мне, я загораю!



Welcome 2 destruction!



Торжество красивого освещения: и двигатель горит, и солнце светит





Процесс катапультирования запущен. Судя по отсутствию у машины противника лобового стекла и водителя, там тоже сработала катапульта. Не так обидно



Краш-тест на финише - не редкость. Хорошо, что ремонт машины бесплатный и автоматический



После таких полетов не выживет даже терминатор. Наш водитель - исключение

D.E.S.T.R.U.C.T.I.O.N.

Да, в лице FlatOut мы имеем нестандартного молодца с залихватскими прихватами и невероятными внешними понтами. Выбирая колымагу стоимостью под четыре тысячи долларов, вы никогда не обратите внимания на то, что у нее прогнили пороги, не хватает парочки передних фар или облупилась краска на капоте. Все это излишества, которые и так отвалились бы после первого же поворота. Основные критерии - мощность, масса и, в меньшей степени, динамические характеристики. Чтобы разгоняться, бить и держать удар. FlatOut - это очень контактные гонки. В этой игре все создано с прицелом на перманентную борьбу. Игровой процесс - это разрушение. Разрушение - основополагающая концепция игры. Разрушение - основная фича FlatOut, и игра выводит понятие разрушения в гоночных играх на абсолютно новую и невиданную высоту.

Трасса и обочины уставлены объектами, которые не являются статичными манекенами, от которых машина игрока будет отскакивать при ударах с одинаковым звуком и разной силой. Нет, это слишком банальный подход для качественной аркады. У разработчиков была не совсем стандартная цель - просчитать не только физику находящихся на трассе автомобилей, но и всех объектов, что расположились в поле зрения. Результаты работы вызывают восхищение и восторг, ведь реализация не самой простой задумки оказалась блестящей!

Каждый объект интерактивен, с ним можно взаимодействовать, он - полноправный участник любого заезда и исключительно своим присутствием может решить исход гонки. Кучи покрышек, деревянные заборы, указательные знаки, разнообразные конструкции, осветительные приборы, дома, автомобили - все, что находится вокруг, можно сломать и разрушить. А физическая модель и озвучка контакта с любым препятствием исключительно правильные и адекватные. Результат столкновения зависит также от скорости вашей машины: чем она выше, тем больше шансов оставить после себя "мокрое место". Движок достаточно честно просчитывает массу всех объектов и сопоставляет ее с весом вашего автомобиля, и если результат оказывается не в пользу авто, пострадать оно может весьма существенно! Так что лететь, сломя голову и сметая все на свое пути, не получится. И это правильно. Стратегический элемент должен присутствовать в любой игре, даже в такой, как FlatOut, основанной на первобытных инстинктах выживания, аркаде.

То, что происходит по ходу гонки с машиной, достойно отдельного разговора. Визуально модель повреждений в FlatOut - самая продвинутая и проработанная из всех виденных. Важно здесь то, что повреждения постоянно усугубляются. Прогресс разрушения не стоит на месте, и машина становится на глазах все хуже и хуже даже после того, как лишается всех навесных деталей и стекол. Кузов гнется, коробится, двигатель горит, кажется, что скоро оторвутся с мясом колеса, провалится днище и отчаянный драйвер будет погребен под кучей металлолома. Но чадящий гнутый монстр отчаянно рвется вперед, как первый терминатор, который, лишившись ног, упорно продвигался на одной руке к горлу Сары Коннор... Но чем дольше длится такая адская карусель, тем безумнее становится психотеатр одного актера. Аварии - все ужаснее, машина разваливается на глазах, управлять ею невозможно, и предпоследний соперник ловко скрылся за повтором. Кажется, самое время делать "рестарт".

I wanna fly away

Вторая фича игры, при всей ее очевидной "высосанности" из пальца, представляет громадный интерес со всех точек зрения. Сейчас мы говорим о летающих водителях. Такого шоу не предлагал нам еще не один проект!

Аркадная гонка должна быть жестокой и циничной. Чем жестче и чем циничнее, тем лучше. Она должна быть злой. Чтобы игрок ее уважал. Игроки на самом деле не любят, когда игры пускают слюни.

Злой FlatOut покусился на самое святое в игре - на ваше любимое альтер эго, которое восседает в салоне убитой б/у иномарки образца семидесятых годов прошлого столетия. С вашим виртуальным телом FlatOut будет вытворять форменную "жесть". "Жесть", которая не снилась даже самым отчаянным головам "Кармагеддона"!

Циничные разработчики очень цинично убрали из всех автомашин в игре ремни безопасности. Подушек в те времена еще не было, а тяжелые и жесткие рамные конструкции автомобилей ратовали за самые жесткие в случае аварий последствия для тех, кто сидит внутри. Наверное, поэтому разработчики избавили нас от необходимости всегда оставаться в салоне. Подобно летчику, водитель бесстрашно катапультируется из салона, лишь только степень замедления машины превысит определенную отметку. Дальше следует головокружительный полет, который легко может прерваться первым попавшимся столбом, домом или капотом машины соперника. Словно набитый силиконом мешок, водитель с плохо различимыми проклятиями падает на землю, нелепо дергает конечностями, замирая в ужасной и неестественной позе. Шутка ли, он только что пробил головой лобовое стекло, пролетел добрую сот-



Это мяч для некоторых спортивных соревнований



Ирония судьбы! Первый же снятый скриншот показал нам почти все, на что способна физическая модель FlatOut. На "фото" наш автомобиль. И дом. Вернее, что, что осталось и от того, и от другого

ню метров и еще пятьдесят кувыркался по земле, тормозя головой о разнообразные препятствия.

Впрочем, кровожадным господам из Bugbear такого "ентертейнмента" было явно мало, и они принялись развивать любопытную идею. Забавно, что обороты фантазии девелоперов при этом приняли устрашающие размеры.

Специально под новую фичу приготовили глобальный игровой режим на арене! Там вы сможете метать тело водителя уже с определенной целью. Профессионально и беспристрастно, как мясник разделывает тушу в продуктовом магазине, или спортсмен швыряет молот на летней Олимпиаде. Это уже не насилие, а спорт. И мало кого на самом деле волнует тот факт, что вместо мяча солирует живой водитель. Дети вообще будут рады понаблюдать за тем, как человек летит по воздуху, а потом пробивает своей башкой твердые поверхности, замирая под грудой тяжелых деревянных ящиков. В общем, водителя мы будем метать на дальние дистанции, будем играть телом несчастного в "дартс", использовать его в роли шара для кегельбана. Веселье. Почти как раздавить бабушку с коляской в первой "Карме"...

Мясо!

Вот почему нас практически не волнует отсутствие множества игровых режимов и малое количество трасс. Когда мы оказываемся на трассе, то забываем обо всем. Этот игровой процесс поглотит любого.

Лично я получил большее удовольствие именно от кольцевых гонок. На арене, конечно, хорошо. Какое-то время доставляет удовольствие метать тело водителя. Потом невольно ностальгируешь по Destruction Derby, расправляясь с оппонентами в гонках на выживание. Но этим режимам не хватает драйва, который появляется на полной скорости. Когда летишь бок о бок с двумя яростными оппонентами по прямой, завидев впереди крутой поворот, вдоль которого стоят экскаваторы, пустые бочки, груди покрышек, совершенно не имеешь понятия о том, что случится буквально через пару мгновений.

А через несколько секунд может произойти что угодно. Возможно, вы зароетесь в самом ненавистном в этой игре препятствии - черных резиновых шинах, чья физика просчитана до обидного правильно, они жутко тормозят автомобиль. Вы можете, изловчившись, отправить одного соперника в экскаватор, а второй развернет вашу машину поперек дороги, и через пару секунд вы поймаете два мощных удара в среднюю стойку, ваш кузов навсегда лишится жесткости, подвеска распрощается с правильной геометрией, и продолжать гонку будет бессмысленно. Может быть все, что угодно. В любой момент может произойти облом. На дороге могут оказаться разрушенные последним участником гонки конструкции, и вы лишитесь первого места за километр до финиша.

То, с каким настроем выходит на гонку AI, достойно бурной овации. Это разъяренные бешеные псы! Но при этом расчетливые и подлые. С ними очень опасно иметь дело и очень интересно бороться.

Физическая модель, конечно же, аркадная. Но весьма продвинутая. В поведении машин чувствуются корни Rally Trophy, что объясняет приверженность разработчиков к классической компоновке. Машины великолепно управляются. Едут эффектно, с заносами в красивых контролируемых скольженьях! Управлять ими очень приятно. Но нельзя сказать, что просто. Чтобы освоиться в полной мере потребуется приличное количество кругов.

Очень и очень точно игра моделирует столкновения. Каждый разворот, полет, переворот выглядит логично и естественно. Вообще, FlatOut - это упрощенный вариант Rally Trophy. Игра почерпнула многое от хороших симуляторов, что сделало ее еще интереснее.



Flawless victory

И графический движок тут тот же самый, что и в Rally Trophy. Невооруженным взглядом видно. Изумительное солнце, несмотря на прошедшие годы, не потеряло своей привлекательности! Освещение в этой игре по-прежнему выглядит очень мощно. Модели машин также достаточно подробны, хорошо проработаны внутренности салона, модель водителя несколько грубовата, но в целом удобоварима. А вот анимация при полетах и падениях смотрится не очень правдоподобно. Дополнительный бонус для графики - эффектно выполненные аварии. Разлетающиеся детали, мнущиеся панели, искры, стекла - красота! Трассы смоделированы тоже очень неплохо. Объекты хорошо детализированы, и вообще выглядит FlatOut достаточно сильно. Эффектно.

И звучит подобающе. Рок-композиции подобраны со вкусом - это вам не попсовый мейнстрим. Эффектов во время игры - море! Напомню, что контакт с каждым объектом имеет собственную озвучку. В общем, твердая пятерка.

И игре пятерка. Синонимом слова FlatOut для меня является нерусское "драйв". Давно не было такой увлекательной, циничной и злой аркады. Которые мы так любим.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.4
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Реализм, Управление	9	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

Леонтий ТЮТЕЛЕВ





СТАРАЯСЬ ОБЪЯТЬ НЕОБЪЯТНОЕ

Жанр Автосимулятор **Издатель** Codemasters **Разработчик** Codemasters **Рекомендуется** Pentium 1.2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
Сайт www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2 **Количество дисков** 1 DVD

Все-таки к оценке игр от Codemasters мы всегда подходили по-особому. Да и ждали эти произведения сильнее, чем другие. Несмотря на то, что в последнее время компания несколько сдала позиции, по-прежнему найдется мало разработчиков, которые бы с удивительной регулярностью создавали глобальные игры, подобные TOCA Race Driver 2. Codemasters мы уважаем и любим. И от их нового произведения традиционно ждем приятных сюрпризов.

TOCA Race Driver 2 сюрпризов, тем не менее, практически не преподнесла. Проект разжился новыми чемпионатами (появление некоторых из них выглядело для нас даже неожиданностью), немного видоизменился игровой процесс. Всего стало больше, все стало красивее. В общем, традиционный набор метаморфоз, который происходит с каждым ежегодно обновляемым серийным произведением. Впрочем, TOCA 2 хуже от этого не стала.

А лучше?

Единственный и неповторимый

Аналогов TOCA Race Driver 2 на текущий момент времени в формате PC нет. Это поистине уникальное произведение, в котором разработчики умудрились уместить огромное количество разнообразных гоночных серий со всего земного шара. Даже названий у этой игры четыре! Аббревиатуру TOCA по вашему усмотрению можно заменить тремя вариантами: DTM, V8 Supercars и Pro. Все верно, название зависит от страны, в которой продается игра. Германия (обособленно от всей Европы), Австралия и США. Такой вот мощный объединяющий ореол висит над этой игрой - обо всем и для всех.

А ведь удивительно, какой громадный объем работы пришлось проделать Codemasters, чтобы их новый проект был упакован гораздо выше максимальной для любого симулятора планки? Это ведь сколько надо приобрести лицензий, сколько воссоздать реальных треков, сколько заготовить моделей машин - физических и графических. А потом все это сбросить в одну кучу и увязать в игровой процесс, который, как и в предыдущей части, основывается на банальном сюжете.

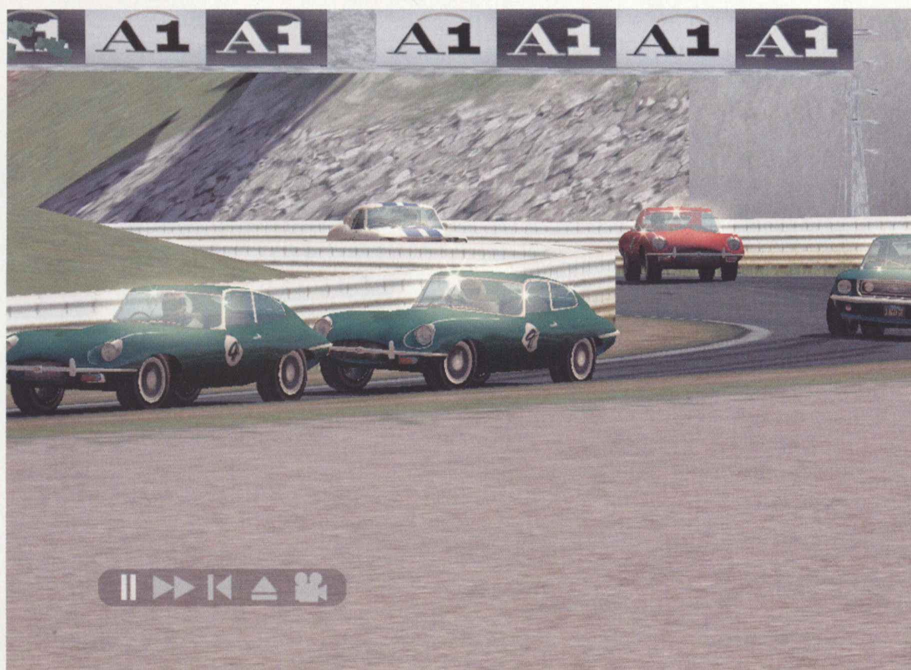
Впрочем, слово "банальный" можно с чистой совестью заменить на "единственно возможный в данном случае". Согласитесь, коль скоро речь зашла о прогрессе в автогонках, игроку всегда будет уготована роль зеленого новичка, делающего первые шаги и добивающегося всего чуть позже. Поэтому не будем так строги, а напротив, попробуем воздать господам разработчикам должное за любопытную интерпретацию единственно возможного в данном случае сюжета.

Действительно, получилось вполне недурственно. В игре есть персонажи, действие, интриги. Появление на экране очередной анимационной вставки не обламывает, а, скорее, заинтересовывает. Смотришь с удовольствием, думая себе: "И чего это они дальше наплетут?" Ну, все как полагается: излишне серьезный наставник, женщины, слава, деньги. Нормально, принимаем.

Все и ничего

А вот симуляторная часть игры оказалась существенно прижатой. Уверен, появись проект, подобный TOCA 2, несколько лет назад, при схожей начинке (имеются в виду лицензии, машины и чемпионаты), допустим, содержание было бы кардинально другим (то, как все преподнесено, и с какой степенью реализма). Все дело в том, что несколько лет назад деление на симуляторы и аркады было в гораздо большей степени очевидным. Игры эти различались всем: от нюансов в графических решениях до оформления интерфейса. Поэтому гипотетическая TOCA 2, скажем, года 1990-го или 2000-го, оказалась бы хардкорным имитатором с богатейшими возможностями. Игра наверняка стала бы легендой при жизни...

Солнце очень красиво бликует на полированных кузовах автомобилей



На такой машине прокатиться... Мечта жизни!



В бой идут одни старики



TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator



Нет, это не Colin McRae Rally



Lancer Evo ведет себя в этой игре как корова на льду



Сегодня все заранее просчитано, психологические портреты покупателей ясны каждому разработчику, целевая аудитория вполне очевидна, и из всех этих факторов вытекает весьма неутешительный для имитаторов вывод: чтобы хорошо продаваться, нужно быть попсовым. Нужно делать красивый анимированный интерфейс, обязательно внедрять в гоночную игру женщину (а лучше - несколько), нельзя утомлять игрока реализмом, нельзя дать ему заскучать за монотонным однообразием какого-нибудь одного первенства, и надо постоянно давать ему понять, что он, крут, зажимая, таким образом, реалистичность.

Примерно так все и обстоит в TOCA Race Driver 2. Нельзя в подробностях охватить все. Универсальность подразумевает преимущественно поверхностное знание каждой отдельно взятой отрасли. Охватывая необъятное, рискуешь упустить множество деталей. Игра, в которой раллийное первенство живет вместе под одной крышей с гонками на грузовиках, "формулой", раритетными спортивными автомобилями и первенством DTM, не может быть реалистичной. Она может лишь пускать пыль в глаза и стараться казаться таковой, но не более.

Впрочем, отголоски симуляторного прошлого (в свое время серия кольцевых гонок началась у Codemasters легендарной игрой TOCA Touring Cars, которая была самым настоящим симулятором) все еще дают о себе знать, и, если включить режим Pro-Simulation, физика машин станет более-менее реалистичной. Естественно, отчетливо чувствуется разница в поведении автомобилей, но все еще остается очень много открытых вопросов. Впрочем, в детали "физики" мы обязательно углубимся чуть позже.

Еще раз придется вернуться к сюжетной линии. Определенно, ее наличие, помимо развлекательного момента, предопределило появление серьезного недостатка в игре. Хотя... можно ли назвать недостатком изначально другую концепцию? Все чемпионаты и кубки постепенно скармливаются нам в течение всей карьеры. Причем все они носят усеченный характер, и каждый может претендовать разве что на звание демо-версии какого-нибудь симулятора. Скажите, лично вы восприняли бы всерьез серьезную гоночную игру, ну, скажем, под названием Formula Ford, в которой был бы только чемпионат из трех гонок, каждая по три круга. Ни квалификации, ни тренировки, ни настроек болида, ни выбора команды и пилота. Вообще практически ничего! Только три коротеньких заезда... Получается, что вся игра соткана из таких вот маленьких, но интересных демо-версий? Поездил полчаса, и вроде как игру прошел, познакомился с машиной такой-то и чемпионатом таким-то. Это еще раз к вопросу поверхностности универсального подхода.

Но с другой стороны, мы имеем дело с игрой, а не просто программой. А призвание любой игры - развлекать игрока. Так вот, с чистой развлекательной точки зрения TOCA Race Driver 2 - произведение выше всяких похвал. Новые задания сыплются как из рога изобилия, разнообразные первенства сменяют друг друга в сумасшедшем ритме, вы выигрываете (иначе тривиально не пройдете дальше, больше нелинейности и свободы выбора игре не помешало бы), ролики раскрывают сюжет, все отлично, вперед, давай-давай! Затягивает и интересно. Поэтому вроде как все оправдано получается. И думай после этого, появится ли в скором времени хоть один нормальный симулятор? Исконно компьютерный, который побоялись бы переводить на приставки!

Говорящие цифры

Попробуем подойти с другой точки зрения. Будем орудовать числами.

Число номер один. Игра располагает чемпионатами в количестве тридцать одной штуки! Согласитесь, это просто нереальная цифра, и она в какой-то мере оправдывает скоротечность каждого первенства. Представляете, сколько времени ушло бы на игру, если каждый чемпионат надо было отыгрывать хотя бы на треть. Но, с другой стороны, зачем втискивать в одну игру столько серий? Чтобы навсегда заткнуть пасть конкурентам? Так их вроде и нету. Давно не было у нас нормального шоссейно-кольцевого полусимулятора. Может быть, чтобы установить мировой рекорд? Или просто поразить игрока цифрой? Симулятор тридцати одного чемпионата - мега-симулятор!..

Число номер два. Всего в TOCA Race Driver 2 тридцать одна локация, на которых умещается сорок восемь треков! Количество очень внушительное, ибо вспомним, что наибольшее количество реальных треков, когда-либо появлявшихся в симуляторе можно записать на счет Формулы-1. Получается, что у TOCA Race Driver 2 более, чем двукратное преимущество. Аплодисменты стоя.

Число номер три. Автомобили. Тридцать пять штук. Ни много, ни мало. Вы помните, сколько их было в Need For Speed Underground 2? Что-то порядка тридцати. В принципе, небольшая разница. Да, это так, однако присутствует одно "но". Если в NFS все машины были примерно одного типа (разница лишь в мощности и типе привода), то в TOCA Race



Гонки на грузовиках... В последней части "Дальнобойщиков" было интереснее



Вид из кабины не столь удобен, как того хотелось бы



Парень, с тобой мы сделаем большие бабки!



Driver 2 различия иногда носят принципиальнейший характер. Сравните легкую "формулу" и гоночный седельный тягач, и вам станет ясно, о чем я говорю. Задача Codemasters усложнялась и тем, что необходимо было точно передать дух каждого состязания. Что ж, им это удалось. Передать дух. Но, увы, не содержание. И все-таки за такое количество разных машин создатели игры заслуживают уважения.

Числа внушают уважение. Это действительно очень солидные показатели. Однако в лице с TOCA Race Driver 2 мы имеем пример игры, которая, будем надеяться, научится чему-то на своих ошибках в будущем. Чемпионатов слишком много. Получилось поверхностно. Можно уменьшить цифири и создать более сбалансированное произведение.

И чтец, и жнец

Что ж, настало время поговорить о машинках. Их тут много, навыки потребуются. Местами даже придется слегка напрячься. Естественно, мы говорим о режиме Pro-Simulation, в котором и соперники злые как собаки, и поведение машин становится чуть более реалистичным. TOCA Race Driver 2, кстати, предупреждает игрока перед включением этого режима! Дескать, осторожно, будет непросто и вообще, может, лучше не надо? Боятся разработчики, наверное, дать игроку понять, что на самом деле ничего он не понимает и не умеет. Играя, человек должен постоянно осознавать, что он крут. Если игра будет его регулярно принижать и обламывать, человек ее в скором времени забросит.

Модель поведения каждой отдельно взятой машины упрощена. И вроде выглядит все правдоподобно, но на самом деле это не так. TOCA Race Driver 2, если хотите, - это аркада, которую заставляют прикинуться симулятором. Все машины слишком легко управляются, скользят, заныривают в повороты. Вы можете позволять себе разные вольности. Грубо ошибиться в выборе скорости на входе в вираж, и уже внутри поворота хорошенько оттормозиться, при этом руля в нужную сторону. Последствия контактов в целом слишком лояльные, если, конечно, вы не врежетесь как следует в противника или отбойник. Игра не запрещает езду по газонам, и этот факт возмутителен! По траве машины продолжают охотно ускоряться и даже нормально тормозят. Такого быть ну просто не должно. Наверное, для рядового геймера трасса всегда слишком узкая.

Вообще, игра поощряет (никак за это не наказывает) нарушение правил (например, можно лихо срезать сложные шпильки, обгоняя за раз по три-четыре противника) и жесткую агрессию, направленную против соперников. В поворотах их можно обходить по внутреннему радиусу, используя в качестве буфера торможения и выпихивая наружу. Все это никак не позволяет рассматривать игру как серьезный имитатор. Как пособие для начинающего любителя гонок - да. Чтобы понять, какие есть гоночные серии и классы и чем отличается спортивный прототип от world rally car. Кстати, ралли тут выполнено на крайне низком уровне. Не произвело совершенного никакого впечатления...

Что до модели повреждений, то она вполне соответствует общей игровой концепции. Эффектные поломки, дым, выбитые стекла и тому подобное. Все это скрывает под собой неплохой, но не слишком детальный просчет внутренних повреждений. А часть аварий, после которых обычная машина вряд ли бы смогла продолжить заезд, игроку великодушно прощается.

Для всех и каждого

Графика - впереди планеты всей, как говорил классик. Действительно, по этому показателю Codemasters остаются недостижимыми для конкурентов. Изумительной красоты трассы. Безупречные кузова автомобилей. Блики солнца, которые играют на блестящих поверхностях во время гонки, пыль, дым, высококачественные текстуры. Машинки хочется вытащить из игры и поставить на полку - до того хороши. Мнутся, опять же, очень красиво. Да и быстродействие не подводит. Правда, места на жестком диске под полную инсталляцию игра изводит прилично - 3,7 гигабайта! Но не забывайте о том, сколько в игре чисел.

Звук хвалить не будем. Уже хвалили в прошлом году. Теперь он лучше, и этим все сказано.

А в целом? В целом - симулятор для масс. Поверхностный обзор огромного числа первенств, завернутый в красивый сюжет и выданный для употребления народу. Типичный массовый продукт.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.2
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Управление	7	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords

Кшаду

ЗЛОДЕЕМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ...

Сила есть — ума не надо.
Неизвестный джедай

Жанр RPG **Издатель** LucasArts **Разработчик** Obsidian Entertainment **Дата выхода** Февраль 2005 **Сайт** www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/indexLight.html

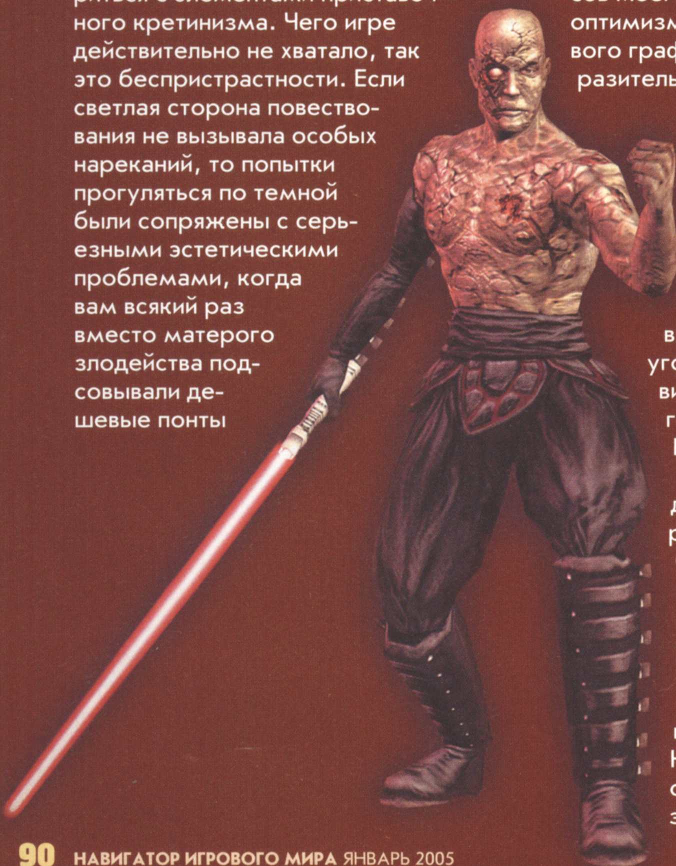
И зрядно запылившаяся классика компьютерного ролеплея укоризненно взирает на меня из-под наваленных сверху гор мусора прочих жанров, но мне до лампочки. Моя душа – глыба антарктического льда, мое сердце – осколок метеорита, мои ноги скачут вприпрыжку со временем. Sorry, былые кумиры, однако злоба дня не оставляет выбора. Ее саблезубая улыбка любезна и однозначна. Мол, расслабься, чувак, не стоит быть уж столь принципиальным. А чтобы не было обидно, вот тебе пряник. Я знаю, ты такие любишь.



Я злой и страшный! Не бейте меня, ну пожааалуйста!

Тропой BioWare

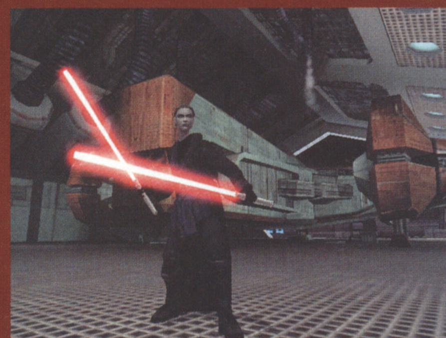
Увы, каюсь, грешен. И в самом деле, люблю. Knights of the Old Republic была вполне мила и вкусом угодила. Хотя, вне всякого сомненья, условности консольного геймплея изрядно навредили ей. И все ж наличие какой-то свободы выбора действий в различных ситуациях позволяло примириться с элементами приставочного кретинизма. Чего игре действительно не хватало, так это беспристрастности. Если светлая сторона повествования не вызывала особых нареканий, то попытки прогуляться по темной были сопряжены с серьезными эстетическими проблемами, когда вам всякий раз вместо матерого злодейства подсовывали дешевые понты типичного отморозка из уголовной хроники.



Поэтому известие о вручении судьбы сиквела лучшей RPG прошлого года в руки матерых ролеплееведов из Obsidian Entertainment посеяло в моей душе зерна надежды на то, что KotOR 2 будет свободна от моральных перекосов первой части. Нет, я не ставлю бывших "черных островитян" выше, чем их коллег (а в прошлом часто и соратников) из BioWare. Просто идти проторенной дорогой всегда проще. Опыт первопроходцев синими флажками предостерегает от неверных шагов в сторону минных полей ошибок, да и приблизительная схема маршрута (сиречь концепция игры) уже известна. Нет нужды изобретать новые принципы, и можно гораздо больше уделить внимания шлифовке того, что сделано предшественниками.

Еще одну увесистую гирю на чашу весов моего умеренного, впрочем, оптимизма добавило наличие готового графического движка. Изобразительные достижения первых "Рыцарей Старой Республики" были, пожалуй, одной из наиболее веских составляющих общей вкусности игры. Превосходная реализация lightsabre playing (поединков на "световых шашках", если вам угодно) в части анимации и визуальных эффектов выгодно отличала вклад BioWare во вселенную "Звездных войн" от вкладов разных прочих контрибьюторов. И полагать, что динозавры Obsidian, не стесненные к тому же рамками бюджета, умудрятся искалечить вкусовые качества картинки, нет никаких причин для оснований.

Короче, наплевав на собственную твердую позицию в вопросах чистоты ролевых рядов, я трепетно предался ожиданью каких угодно аргументов "про" иль "контра" моих оптимистических надежд. И вот, похоже, что сейчас, когда до выхода игры остался месяц, мне было, наконец, их суждено дождаться.



Похоже, эта стерва сперла наш "Сокол" и не хочет отдавать!



Именем закона Ома!

Зачем – не знаю – мне снятся острова

Вспоминая шедевры Black Isle, несложно сделать вывод, в чем заключалось их главное достоинство: в глубине и проработке взаимоотношений главного героя с окружающим миром. Игры студии практически не грешили основным пороком современных компьютерных и видеоигр – намеренным упрощением внутриигровых реалий, вызванным желанием не загружать излишне и без того порабощенные проблемами полового созревания мозги нашего будущего.

А клыки мы, пожалуй, удалим



"Фоллауты" и "Плейнскейп" сложно было обвинить в чрезмерной простоте и легкости потому они не потрясали многонулевыми хвостами тиражей. И потому так были притягательны для тех, кто все ж наивно полагал, что думать тоже иногда полезно.



Судя по клятвенным заверениям разработчиков, "Лорды Ситхов" должны продолжить вышеперечисленную традицию. Перед началом игры нам зададут несколько вопросов о том, каким образом завершилась предыдущая серия. Эти ответы лягут в основу предыстории игры. Хотя сюжетная канва особых изменений не претерпит. Джедайству наступил фактический капут. На всех фронтах



С голыми руками на световую шашку

идут в атаку ситхи. Их главный лорд по имени Сион (нет, кажется, он не сионист) – злодей и просто сволочь – задумал сжить со света какого-то из бывших славных рыцарей, который ныне пребывает по неизведанной причине в здравом уме, но исключительно нетрезвой памяти на неком из окраинных миров. Стоит ли говорить, насколько гаду это выйдет боком...



Интрига данного противостояния, однако ж, будет не столь проста и однозначна, поскольку обещают тщательнейшим образом проследить за тем, чтобы притягательность темной стороны Силы получила как можно более адекватную реализацию. Поэтому вероятны самые причудливые вариации на тему "злой и еще злее".

А те из ожидающих скорого релиза, кто подозревает, что в их душах живет нереализованная тяга к злодеяньям, должны быть крайне осторожны. Ибо всякое возможно. В том числе такое, о чем потом не раз придется пожалеть. Конечно, это лишь предположение, да и вообще не факт, что я и разработчики под адекватностью понимаем одно и то же. Но так, на всякий случай, по свойственной мне доброте не мог не заострить внимание.

Еще одним последствием повышения значимости мировоззрения станет влияние последнего на взаимоотношения протагониста с коллегами по приключениям. Уже можно считать практически достоверным то, что нас ожидают сложности и противоречия. Вплоть до тех, которые разрешить удастся только кровью. Впрочем, не все соратники будут отличаться принципиальной строгостью взглядов, поэтому некоторых мы сможем перетянуть на более правильные с нашей точки зрения моральные позиции. Особенно, если они (которые некоторые) вдруг окажутся другого пола.

Повышенный уровень самостоятельности друзей-сопартийцев проявится не только в том, что оные смогут морщить носы от тех или иных запахов наших поступков. Исследовав чужой (чуждый?) приставочно-ролевой опыт, обсидиановцы загорелись идеей позволить героическим "неписям" хотя бы на время почувствовать себя героическими пис... э-э-э... игровыми персонажами. Поэтому будьте готовы к самым неожиданным сюжетным изгибам, на время коих ответственность за судьбы далекой, далекой галактики переляжет с плеч главного героя на шеи не главных.



Хочешь, я покажу тебе звезды?



Чую, ситхским духом пахнет!



А шланги торчат специально, чтобы легче было перерезать

... да побольше!

Однако, даже во времена самых мрачных творческих исканий коллектив Obsidian Entertainment всегда помнил, что не хлебом единым, но также и разнообразными деликатесами. Из всех видов искусства наиболее важный никто все равно не отменял. Дебет с кредитом должны не просто сойтись, а сделать это под бурные овации инвесторов и хоровое распевание национального куплета "Зелененький он был". Ради достижения означенной высокой цели были приняты принципиальные решения.

Особая роль отведена вопросам материально-технического снабжения коллектива приключенцев. За истекший с момента начала разработки игры период ассортимент хозяйственного инвентаря доведен до совершенно приличных, на зависть любой уважающей себя RPG, размеров. Практически под каждым сюжетным кирпичом и почти за каждым сценарным деревом притаятся исключительно полезные для здоровья (но только тех, кто с нами) и одновременно крайне приятные со всех эстетических точек зрения предметы героического быта: вибромечи, топоры и копья, бластеры различных модификаций, экзотические шесты, специально обработанные Силой, средства индивидуальной защиты...

В качестве принципиального достижения разработчиками преподносится возможность творить собственные высокоэффективные образцы оснастки. В первую очередь, это относится к созданию и модернизации световых шашек. И в мыслях нет предположений, каких безумных откровений достиг фантазии полет... Мда, словом, понятия не имею, что за формы данный "крафтинг" примет. И оно к лучшему. Лишний повод облизнуться в ожидании.

А после вновь сглотнуть слюну, голодным взглядом отыскать в календаре февраль и пожелать себе не изойти заранее на желудочный сок преждевременных предвкушений. Обидно будет.



Анна ЩЕГЛОВА

ДАНЬ КЛАССИКЕ

С ПЕРСПЕКТИВОЙ НА ИННОВАЦИИ



Значит так, поймите меня правильно. Это люди Макдоналдса... у нас конкуренция. Там - Макдоналдс, здесь - Макдауэлс. У них - золотые дуги, у меня - золотые круги. Запомните, у них - Биг Мак, а у меня - Биг Мик. И в том и в другом по две котлеты, томатный соус, листья салата, лук, сыр и маринованные огурчики. Но у них булочка с кунжутными зернами, а у меня - нет.
к/ф "Поездка в Америку"

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Wicked Studios **Дата выхода** 2005 **Сайт** www.wickedstudios.com/keepsake

В переводе с английского "keepsake" означает "подарок на память". Keepsake - это название новой приключенческой игры, над которой сейчас работает канадская команда Wicked Studios. Не иначе, успех другой канадской адвентюры не дает покоя игроделам. Не прост путь к созданию хорошей игры, и далеко не всегда приводит в мир с названием, удивительно похожим на название восточной части России.

Господа-разработчики приняли проверенное временем решение отправить на поиски славы молодую особь женского пола. Но просто взять да и вытолкнуть девушку из офиса со словами "Иди и приключайся красиво" было бы как-то не по-канадски, поэтому в настоящий момент будущую главную героиню снабжают наставлениями разной степени полезности и интригующим подарком на память.

Будь сильной и настойчивой

Главная героиня Keepsake Лидия росла в бедной семье и с раннего детства училась заботиться о себе самостоятельно. Она зарабатывала на жизнь, мастеря разные безделушки и продавая их на местном рынке. Когда Лидия была совсем маленькой, в ее доме случился пожар, и девочку спас волшебник, отец ее лучшей подруги Селесты. С тех пор Лидия стала мечтать о поступлении на учебу в академию чародейства и волшебства Dragonvale.

Академия была построена одним знаменитым и влиятельным магом несколько веков назад. Она расположена в самом сердце долины драконов и представляет собой изумительно красивый замок.

В один прекрасный день Лидия узнает замечательную новость: она зачислена в Dragonvale. В академии уже учится Селеста, с которой героиня не виделась на протяжении долгого времени. Вне себя от радости перед открывшейся возможностью постигать искусство магии вместе с лучшей подругой девушка пакует сумочку и отправляется в путь. Потратив около месяца на дорогу, Лидия прибывает к стенам академии. Вопреки всем ожиданиям, вместо торжественного приема новоиспеченную ученицу встречают наглухо закрытые двери. Как вы понимаете, тяга к знаниям не позволит находчивой главной героине развернуться и уйти прочь от цели всей ее жизни. Напротив, именно в этот момент управление Лидией попадет в руки игрока.

Мы нарисуем тебе красивый замок

Одним из источников вдохновения для создателей Keepsake послужили игры компании Sierra On-Line. В первую очередь - серия King's Quest. Wicked Studious догадались заполнить своим творением пустующую нишу фэнтези-квестов, а отдуваться за их смелое решение будет Лидия.

Девушке придется бродить по замку, в котором совершенно таинственным и наверняка волшебным образом не осталось практически ни одной живой души.

Школа магии старого мира условно разделена на два уровня. На нижних этажах замка расположены преимущественно учебные классы. В них будет мало магии, зато достаточно конструкций и механизмов наподобие Myst. Сложность загадок будет увеличиваться по мере продвижения героини к верхней части замка, где находятся пышущие волшебством обсерватория и старинная библиотека.

Также разработчики стараются избегать заданий, в которых Лидии пришлось бы много раз бегать по одним и тем же маршрутам за какимлибо предметом.

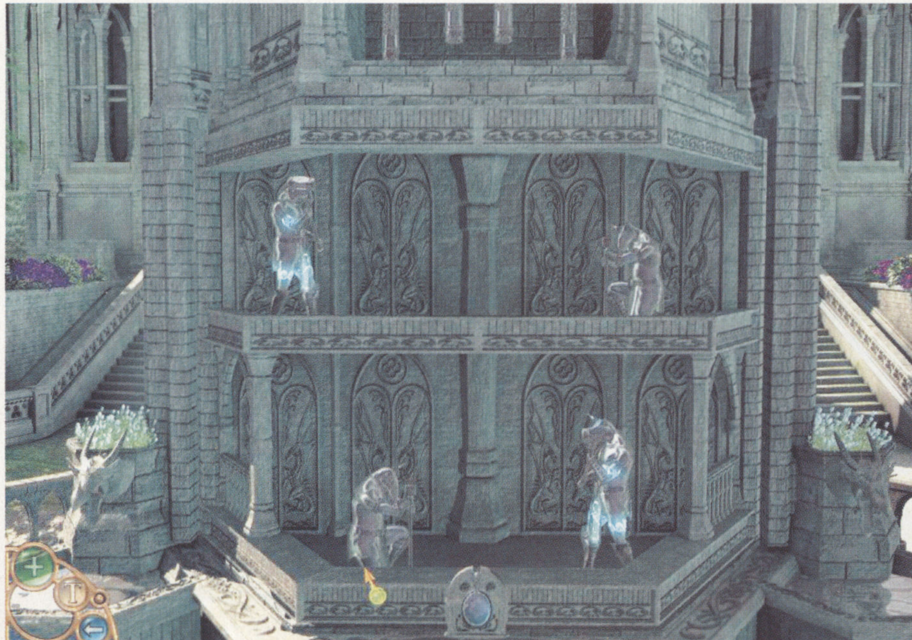
Похоже, что торжественная встреча отменяется



Смотрите, это же пазл!

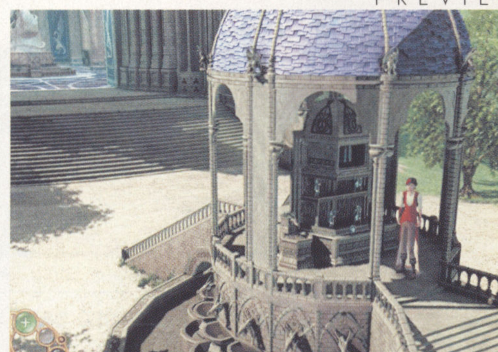


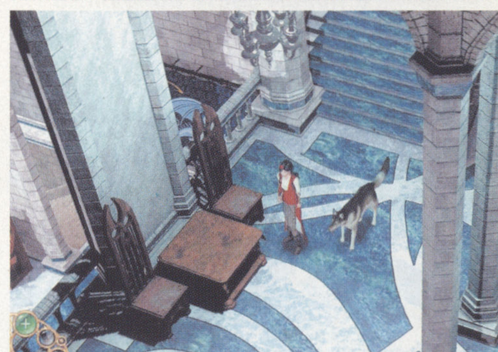
Еще один пазл: в нем потребуется щелкнуть по каждой из четырех статуй в нужной последовательности



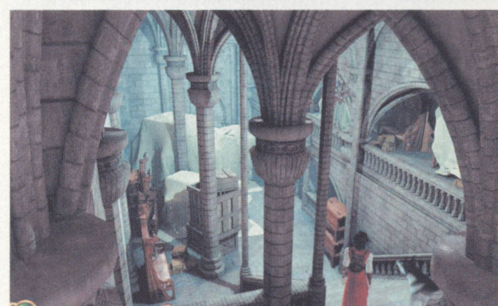


Таинственный герой номер четыре









Ты встретишь троих

В Keepsake будет всего-навсего четыре персонажа. Лидия встретит свою подругу Селесту, волка по имени Зак и таинственного человека, раскрывать сущность которого разработчики не желают. Разберемся с каждым из этой троицы.

Известно, что памятный подарок преподнес Лидии ее лучший друг много лет назад. Путем одной несложной догадки можно придти к выводу, что Селеста подарила Лидии некий предмет, который, по словам разработчиков, послужит ключом к прояснению произошедших в академии событий. Добавим к нашему предположению маленькую капельку внимания и посмотрим на картинку, где изображена Лидия, аккуратно держащая игрушку. Итак, с загадочным названием игры все стало много понятнее.

Перейдем к волку. Зак станет проводником героини. На самом деле, в серой шкуре заключен могучий крыла-



тый дракон, которого превратил в волка один несознательный учащийся Dragonvale. Это идейное перерождение Ворона из The Longest Journey и Оскара из Syberia будут помогать Лидии всевозможными советами. Каждый раз, когда героиня столкнется с проблемами, решение которых затруднит игрока, Зак подскажет способ продвинуться вперед, чтобы отчаявшимся любителям адвентюр не пришлось позориться, заглядывая в прохождение.

Господам-разработчикам очень нравится напускать побольше тумана на свою игру. К каждому новому факту о Keepsake они с радостью прилагают несколько повисших вопросов. Очевидно, так оттачивается мастерство построения пазлов. Не будем критиковать их тактику и схватимся за очередной крючок, заброшенный на одном из скриншотов игры. Вполне возможно, что третьим персонажем, которого встретит Лидия, окажется основатель академии.

Наличие всего четырех персонажей на целую игру оправдывает тщательная проработка их характеров. Иными словами, Wicked Studious обещают перевести небольшое количество героев в качество. Плюс ко всему, волк наверняка превратится обратно в дракона. Чем не пятый персонаж?

В игре задействована специфическая система диалогов. Во-первых, Лидии будет вовсе не обязательно разговаривать на каждую из предложенных для обсуждения тем. Во-вторых, будет предоставлена возможность остановить беседу в любое угодное игроку время, выполнить какое-нибудь задание или найти определенный предмет и продолжить диалог вместо того, чтобы слушать все реплики по второму разу.

А теперь иди и приключайся красиво

Графически Keepsake планируют сделать похожей на великолепную Syberia. Трехмерные модельки персонажей будут гулять по двумерным задникам в разрешении, не превышающем классических 1024 на 768 пикселей. Картинки из игры выглядят еще сыровато, но уже достаточно интересно. Музыкальным сопровождением станет дюжина треков, намешанных из классических и средневековых мелодий и обработанных в способствующем погружению в медиативное состояние расслабляющем стиле эмбиент[1].

Не факт, что разработчикам удастся выполнить все обещания и сделать игру достойной сравнения с немногочисленными первоклассными представителями жанра. Однако в их распоряжении имеется множество оригинальных задумок, достойные подражания образы, изрядная доля уверенности и бесценное время. А это, согласитесь, не так уж и мало.

1. От автора: вполне вероятно, что уважаемые редакторы захотят выкинуть из моего превью слово "эмбиент". Не делайте этого! Ambient - это такой хороший музыкальный жанр, который по-русски пишется не иначе как "эмбиент". Читатели "Навигатора" наверняка люди начитанные, наслушанные и разносторонние[2].

2. От редакции: один редактор не выдержал и согласился признать себя невежественным и дремучим, лишь бы узнать, что такое "эмбиент". На поверку оказалось, что это спокойная музыка, в которой часто встречаются всякие полезные звуки природы: шум водопада, пенье птиц, поедание десантника импом и пр.

Tortuga - Pirate's Revenge

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

ДРАНГ НАХ ТОРТУГА

Ла-Тортуга (исп. La Tortuga, буквально - черепаха), низменный остров в Карибском море, у северного побережья Южной Америки. Принадлежит Венесуэле. Площадь около 220 кв.км. С севера и запада окружен мелкими коралловыми островками...
Энциклопедический справочник "Латинская Америка"

Жанр RPG / Adventure **Издатель** Ascaron Entertainment UK, Акелла **Разработчик** Ascaron Entertainment UK **Дата выхода** 1 квартал 2005 **Сайт** www.ascaron.com

В середине семнадцатого века в Новом Свете появились новые же игроки - Англия и Франция, из-за которых Испания начала ощутимо сдавать свои позиции. Каждый стремился отщипнуть свой кусочек от "золотого пирога", в результате чего в районе Карибского моря поднялась нехилая буча.

Тугрики решают все

Плюс ко всему этому некий губернатор по имени Де Рохас решил, что он в состоянии обеспечить порядок в испанских владениях, а вице-король, посаженный в свое кресло самим королем Испании, является препятствием его амбициям и не способен управлять вверенными ему владениями.

В это же время, откуда ни возьмись, на горизонте появляется чернокожий пират Аурелиус, бывший раб, у которого испанцы вырезали всю семью, а его самого продали в рабство. Случилось так, что судно, на котором он плыл, было атаковано пиратами и все рабы были освобождены. Так Аурелиус получил в свое распоряжение свободу и, чтобы ему было чем заняться в будущем, неплохой кораблик.

Далее история идет своим путем, но не без участия нашего корсара. Ведь когда-то, более восьмидесяти лет назад, в этом районе загадочным образом пропала испанская флотилия, доверху загруженная золотом и серебром. Командующий флотилией Дон Пабло де Сервантес увел корабли в район Бермудского треугольника, спасаясь от назойливых англичан, и до сих пор неизвестно, затонули они или же были просто спрятаны подальше от любопытных глаз. Теперь Аурелиус должен найти сокровища, а чтобы помочь ему в этом, в игру вплетены тридцать пять различных вариантов ее прохождения, а также, для более приятного времяпрепровождения, целая куча основных и побочных квестов.

Как обычно и бывает в подобных играх, вы сможете воевать с врагами, топить корабли, грабить поселения и, разумеется, торговать. Маленький кораблик, полученный в подарок от бравого пирата, вскоре станет не слишком подходящим транспортным средством на пути к славе, но вам можно будет достаточно легко заработать на более приличный, или же, что более вероятно, просто захватить его. Помимо основных источников дохода, описанных выше, пират сможет получать деньги за счет выполнения кое-каких заданий, полученных от мэров и губернаторов. Не забудьте только о том, что придется делиться с экипажем, иначе у вас будет много шансов закончить жизнь на рее или под килем своего корабля.

Пушки на море палят

Война выглядит весьма и весьма многообещающе. Если вернуться к скриншотам, то сразу бросается в глаза качество моделирования водной поверхности. Слов нет, вблизи она выглядит просто изумительно, хотя на большом расстоянии часть очарования исчезает из-за повторяющихся участков. Ах, как хочется надеяться, что они ее немного подрихтуют, тем более что время еще есть.

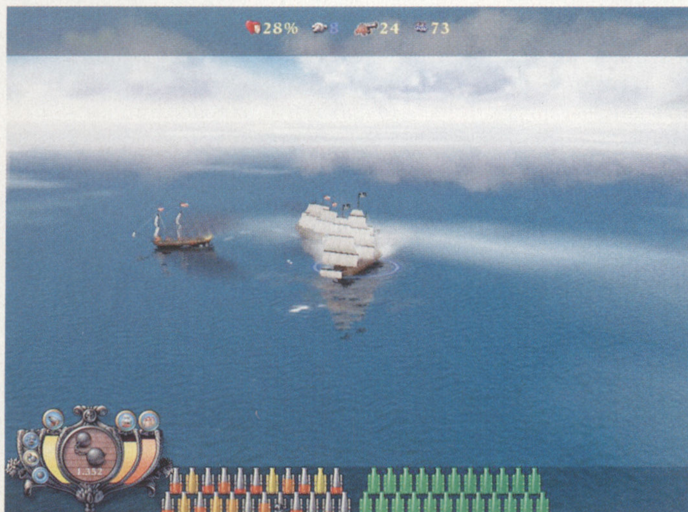


- Ты смог уколоть меня?!
- Разумеется! Можешь звать меня просто - Избранный

Что касается особенностей боя, то обещано точное воспроизведения всех повреждений корабля, и даже такая мелочь, как "уровень заряженности" каждой пушки, то есть мы будем точно знать, через какой промежуток времени сможет выстрелить то или иное орудие. Не совсем уверен, что это настолько уж необходимо, но, пока не поиграешь, не просечешь, в чем тут фишка.

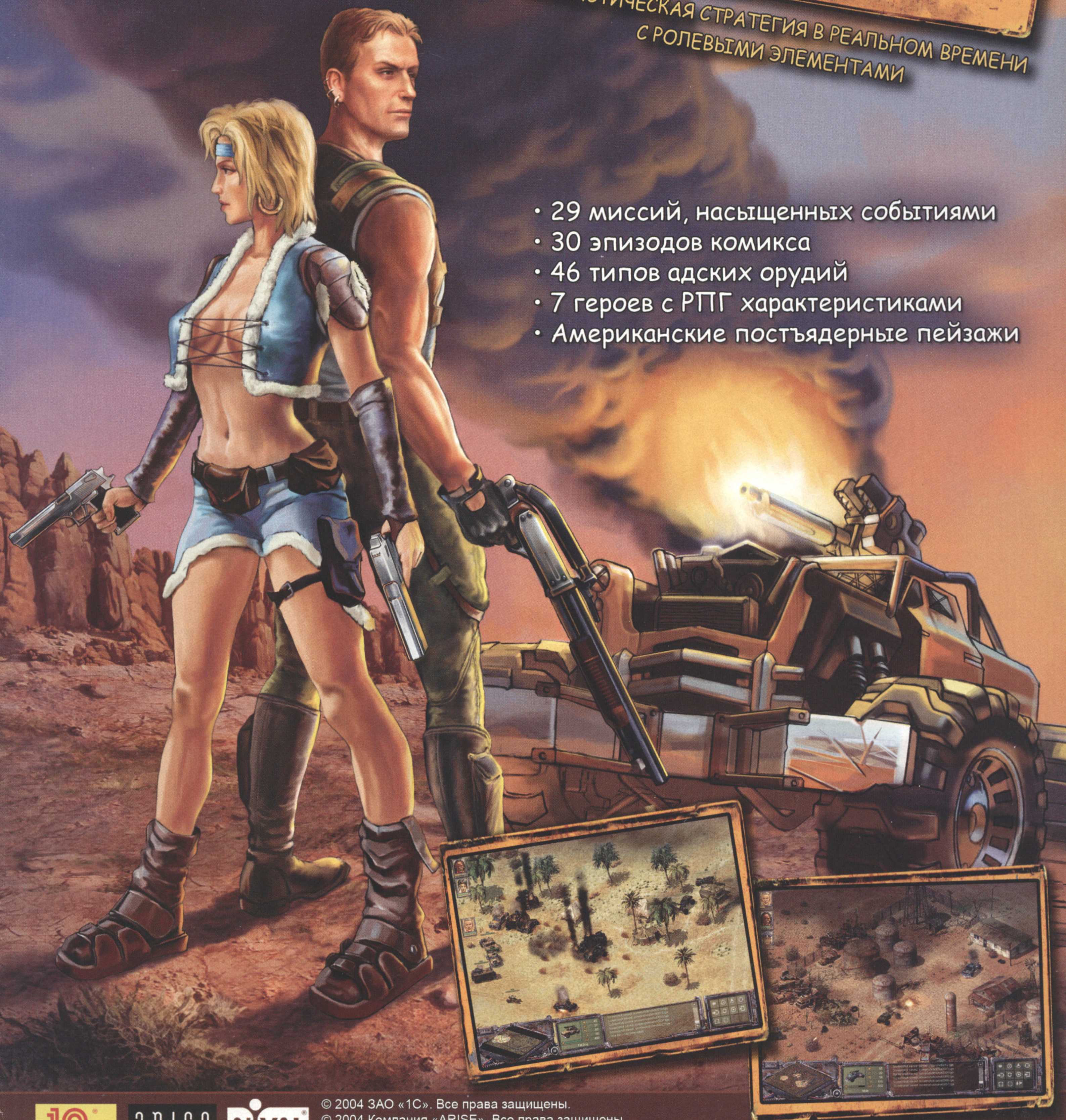
Разумеется, воевать можно будет не только с помощью пушек. Бравый пират сможет всласть помахать мечом, защищая свою честь или же просто нарвавшись на очередного неугомонного вражеского капитана или начальника гарнизона. Промелькнула фраза, очень похожая на "motion capture", но, если судить по картинкам, нам показалось.

Ну что ж, на горизонте появляется еще одна симпатичная пиратская игрушка. Не знаю, насколько все это будет круто, пока общественность побалована всего семью скриншотами из игры, но хочется, чтобы все амбиции разработчиков непременно были удовлетворены к назначенному сроку релиза.



У всех пиратских кораблей было по три капитана. Отсюда и три флага. Был и четвертый, для капитанской дочки, но его сбили

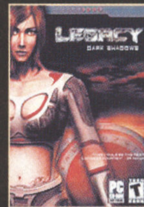



Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи

Legacy: Dark Shadows

Ю.М.

ТЕМНАЯ ИСТОРИЯ



Спой, светик, не стыдись!
Я все равно глухая.
Лиса

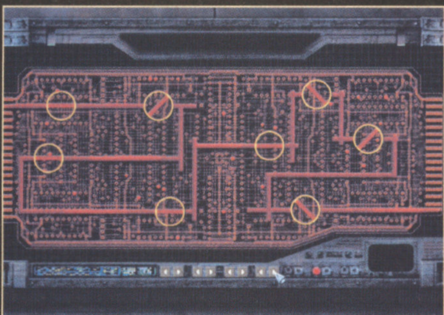
Жанр Adventure **Издатель** GMX Media **Разработчик** Razbor Studios **Рекомендуется** Pentium 4 1.2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) **Сайт** www.legacythegame.com **Количество дисков** 3 CD

Наверное, все в курсе про традиционное разделение труда добрых и злых следователей. Так вот я - добрый следователь. Обычно жалостливо заглядываю в глаза каждой новой игре и умоляю ее понравиться. Хоть чем-нибудь - сюжетом али загадками. Графикой на худой конец, озвучкой... Ну хотя бы удобным интерфейсом! Не сразу, но подобный подход сработал и с Legacy: Dark Shadows. Мне все же удалось найти то, чем она могла бы понравиться. Потенциалом. Занесите, пожалуйста, в протокол, ибо следующего доброго слова в адрес изделия хорватских умельцев из Razbor Studios вы дождетесь нескоро.

Угроза глобализма

Игра встречает нас прологом, сделанным в стиле черно-белой военной хроники. Мы управляем в нем безымянным русским мужиком, который без дела топчется в маленькой избушке, отпуская идиотские комментарии по поводу окружающей обстановки. И над всем этим - гордая надпись: "Сталинград, 1941 год" (кто-то, видимо, плохо учился в школе). Что за русский, зачем он здесь - тайна сия великая есть. Говорит он при этом по-английски, но с жутчайшим акцентом и неправильными интонациями. Между делом сообщает, что не любит водку и детей. Вот он - звоночек, который должен нас насторожить! Но настораживаемся мы много позже, а пока вся роль мужика сводится к тому, чтобы в нужный момент открыть некий ящичек и начать игру.

Далее нас переносят на пару веков вперед, и мы с облегчением узнаем, что подозрительный мужик остался в прошлом, а нам придется руководить очаровательной девицей с выдающимися формами, выгодно подчеркнутыми облегающим серебристым комбинезончиком. Знакомьтесь: Рен Сильвер, частный детектив с Земли, проводящая заслуженный отпуск на Марсе. Приятный отдых прерывает депеша от коллеги



Примитивные пазлы несколько оживляют комментарии сумасшедшего компьютера



Графика в прологе способна отпугнуть даже самых нетребовательных игроков

Хакера, который сообщает о похищении некого Теда. Кто этот Тед и что у него за дела с Рен? Да ладно, главное, что сама она понимает, о чем речь, и со вздохом сожаления покидает гостеприимный Марс, так и не совершив запланированную экскурсию на поверхность.

Расследуя исчезновение Теда, Рен, понятное дело, натыкается на очередной крупномасштабный заговор. Плохие парни снова угрожают миру во всем мире, и маленькая отважная девушка должна их остановить. Стоит ли спасать такой мир - другой вопрос. Грязный, унылый, пропитанный смогом, насквозь продажный XXII век - такое вот светлое будущее в лучших традициях киберпанка. Не слишком оригинально, зато позволяет объяснить некоторую скудность и унылость графики законами жанра.

В целом сюжет прост и незатейлив. Море штампов (хотя кое-где авторы пытаются над ними постебаться): глобальная катастрофа в прошлом, глобальная же корпорация, рвущаяся к глобальному господству, в настоящем, и как следствие - глобальная угроза будущему. Клоны, роботы, мутанты... Все глобально, все предсказуемо.

Характер: нордический

Генеалогическое древо Рен Сильвер легко может составить каждый любитель жанра адвентюр. Ближайшие родственницы - Эйприл Райан из The Longest Journey и Кейт Уокер из Syberia 1-2. Рен даже похожа на них внешне! Из отдаленной родни можно вспомнить и старушку Лауру Боу - героиню двух древних квестов от Sierra. Увы и ах, при всем внешнем сходстве Рен не может похвастаться обаянием и силой воли своих знаменитых предшественниц. За ней не стоит никакой истории, прошлое ее туманно (во всяком случае, в самой игре о нем сказано только намеками), да и настоящее тоже не слишком понятно. Рен пытается казаться остроумной, но выглядит скорее раздраженной, когда мы заставляем ее описывать очередную бочку или ржавую трубу. Она не очень-то склонна проявлять свои эмоции перед посторонними людьми. Перед нами в том числе.



Бармен - лучший информатор марсианской колонии



Квартира Рен

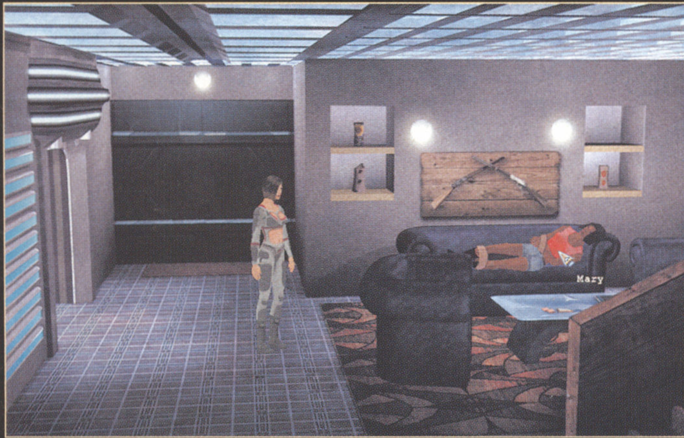
Нордическое внешнее спокойствие героини отчасти компенсируется ее богатым внутренним миром. Хотите узнать, что Рен почувствовала перед тем, как хладнокровно поджечь огромного паука? Почитайте ее дневник, иначе вы никогда не догадаетесь, как она на самом деле испугалась. Вообще обращайтесь к дневнику почаще, ибо подчас только он может объяснить вам, что же произошло в тот или иной игровой момент. Там же вы найдете подсказки по прохождению, - если вдруг застрянете, что маловероятно.

Дневник находится в "наручном" компьютере, который, помимо этого, оснащен фотокамерой, оборудованием для сбора вещественных доказательств и электронной отмычкой. Также из него можно почерпнуть информацию об инвентаре. Хотелось бы мне знать, где Рен его прячет. Комбинезон у нее ну уж очень облегающий!

Охота на волка

Еще одно "увы": Legacy не просто безнадежно линейна, она еще и крайне легка для прохождения. Игрока, как волка, загоняют в коридор из красных флажков и не дают вырваться оттуда до

Legacy: Dark Shadows



Как детектив, Рен работает не слишком тонко



Штаб-квартира корпорации

самого финала. Если вам по сюжету рано посещать какую-либо локацию, вы в нее не попадете. Уже отработанные объекты мистическим образом пропадают с карты. На баре периодически появляется табличка "Closed". Словом, сплошное "ты туда не ходи, ты сюда ходи".

То же самое - с разговорами. В диалогах нет и намека на какое-либо ветвление. Вопросы можно менять местами, но на конечный результат это никак не влияет: собеседник все равно выложит вам то, что ему положено по сюжету. Зато потом вы не добьетесь от него ни слова (разумеется, кроме тех редких случаев, когда сюжет вынуждает обращаться к нему повторно).

Общей тенденции подвержен и инвентарь. После успешного завершения очередного отрезка игры он автоматически освобождается от излишков - чтобы не мешались. Если ружье висит на стене, оно обязательно выстрелит. Если вы подобрали с пола камень, не сомневайтесь: он вам скоро пригодится.

Клептомания, свойственная большинству героев квестов, у Рен доведена до абсурда. Мы впервые заходим в здание и видим мужика в спецовке, а рядом с ним - чемоданчик. Что в нем - неизвестно, но инстинкт сильнее логики. И вот наша красотка принимается лгать, рискуя испортить себе карму, и все ради того, чтобы мужик ушел и дал ей возможность покопаться в таинственном саквояже. Экраном позже мы понимаем, что воровство было не напрасным, но все-таки: откуда Рен могла об этом знать?! Она, наверное, ведьма. Подобных натяжек в Legacy немало, и, хотя игровому процессу они не мешают, общее впечатление все же портят.

Головоломки в игре просты, как таблица умножения, решаются в большинстве случаев перебором и комбинированием предметов в инвентаре. Есть несколько примитивных пазлов. Парочку мне удалось решить при помощи беспорядочного кликанья, что вполне характеризует их уровень сложности. В общем, ничего, что было бы не по силам опытному квестовику. Да и неопытному тоже. Единственное, что временами напрягает, - это пиксельхантинг в темных закоулках. Здесь очень помогает встроенная регулировка яркости.

Спасите наши уши!

Графическую составляющую игры не наградишь приставкой "супер", но глаз она не режет. Правда, это относится только к задникам. Из персонажей более или менее приятно посмотреть только на главную героиню, остальные - уроды уродами. Да и сама Рен сделана не идеально: ладная моделька с не слишком уклюжими движениями. В разговорах девушка не меняет выражения лица, вообще не открывает рта (что странно, ибо у других персонажей кое-какая мимика присутствует). Но это мелочи.

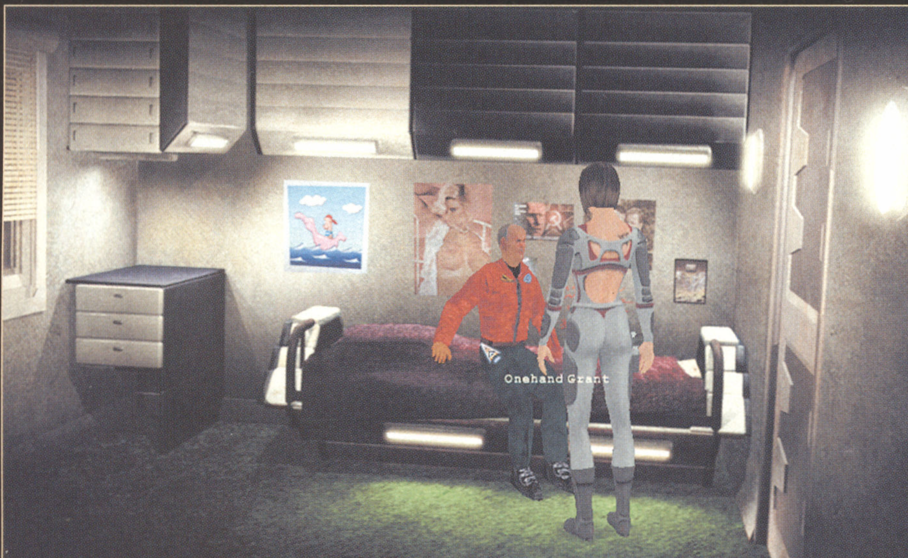
А вот озвучка... Она ОТВРАТИТЕЛЬНА!!! Именно так: большими буквами и с тремя восклицательными знаками. У бедных хорватов, наверное, не нашлось средств, чтобы пригласить носителей языка, поэтому все персонажи говорят с жутким акцентом. У меня создалось впечатление, что только актриса, озвучившая Рен, имеет кое-какое представление об интонационных правилах английского языка. Остальных слушать без слез невозможно. Особенно тяжелый случай, когда актеры (или кого они там позвали) пытаются изображать итальянский или техасский акцент. Уж лучше бы обошлись просто титрами!

И совет: почаще сохраняйтесь, ибо Legacy страдает немотивированными вылетами. А если вам все-таки придется проходить какой-то кусок снова, помните про спасительный пробел: с его помощью можно быстро прокручивать опостылевшие диалоги. Пожалейте свои уши!

Пису пис

То, что в странах бывшего соцлагеря научились потихоньку делать неплохие квесты, - факт бесспорный. Достаточно вспомнить хотя бы прошлогоднюю Black Mirror. Legacy: Dark Shadows тоже могла бы пополнить список "крепких" игр, если бы разработчики довели ее до ума. Не знаю, чего им не хватило - денег или времени. Скорее всего, и того, и другого. В итоге игра напоминает бедную сиротку, которую очень хочется умыть и приодеть. Задатки есть, а шедевра не получилось. Но позволю себе еще одну вольную цитату из старого советского фильма: "Стихи пока не очень хорошие, но о хорошем". Главное, что мир спасли.

Убедитесь сами: уроды уродами



РЕЙТИНГ

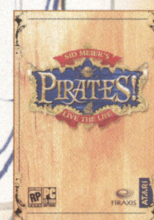
Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	6.3
Звук и музыка	4 x 0,10	
Сюжетная линия	7 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

SID MEIER'S 2004

БУТЫЛКИ РОМА НА СТЕНЕ

LIVE THE LIFE



Сид Мейер мне друг, но истина дороже.
И.Жилин. "Диалоги"

Жанр Пиратская игра
Издатель Atari, 1С
Разработчик Firaxis
Рекомендуется Pentium III 1.3 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb Video
Сайт www.atari.com/pirates
Количество дисков 2 CD

За "Пиратов" в редакции была самая настоящая драка. Я в журнале давно, но такого сражения за право писать статью ни разу не видел, а уж тем более не был участником. Кто бы мог подумать, что Веселов, Щур, Просько, Васнев, Бойко (три восклицательных знака) и ваш покорный слуга будут одновременно конопатить мозги выпускающему в надежде заполучить Настоящих Сидмейеровских Пиратов, притом началось все за месяц до релиза? Даже Movies от не менее известного Моулинеаухa вызывают меньший ажиотаж. А ажиотаж в среде людей знающих - верный признак предполагаемого хита.

Первое впечатление Pirates! производят совершенно исключительное. Ты ныряешь в Карибское море с не меньшим энтузиазмом, чем пятнадцать лет назад, и сидишь в его глубинах сутками. Серьезно, первый раз за последние два с половиной года я поссорился с женой из-за того, что вылезал из-за компьютера исключительно для удовлетворения базовых физиологических потребностей, отговариваясь необходимостью срочно писать статью. Это показатель, как мне сдается.

К счастью, Господь даровал нам и второе впечатление, и третье, и еще множество других. Когда рассеивается сладостный дурман, ты осознаешь - увы, но Pirates! вряд ли являются супершедевром и игрой года. Ставил ли перед собой Маэстро Сид подобные цели - большой вопрос, но факт остается фактом. Это просто отличная игра.

Представляете, как мы должны были ждать "Пиратов!", чтобы рейтинг в 8.8 считался разочаровывающим?

Книга чисел

Причина, наверное, в том, что это не сиквел той самой игры, что в 1987 году пришла на PC, до того прогремев на платформе Commodore 64. Это честный римейк, что и отражено в совершенно не изменившемся названии. Каталогизаторы добавляют к лаконичному "Pirates!" скромные цифры "(2004)", но ни в коем случае не обозначающую продолжение двойку. Это не вторая серия "Прибытия поезда", а все тот же самый паровоз, влетающий на Сен-Лазарский вокзал, только снятый с цветом и долби-сарраундом.

Естественно, идея за прошедшие годы не стала хуже. Да и какие к этому причины? Жаль, правда, что практически не было достойных конкурентов, поскольку оригинальную концепцию Сида и в Sea Legends и в "Корсарах" с "Пиратами Карибского моря" изрядно вертели, остановившись в шаге от постановки на голову. Зато сейчас мы эту самую концепцию получили в полной мере. Безгранично свободный геймплей и полное Карибское море драйва: вот ее главные составляющие.

Осознанная необходимость

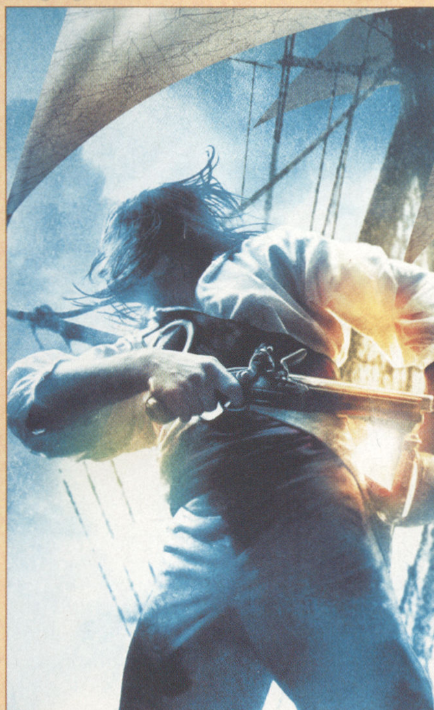
Главное - это именно свободный геймплей. Свобода значит довольно многое. Во-первых, волю не следовать слепо довольно призрачному сюжету (хотя умеренное развитие истории игровой механикой приветствуется). Во-вторых, волю не соблюдать законов людских и Божьих, подчиняясь только воле стихий, то есть грабить, убивать и

Все семейство в сборе, и ничто не предвещает беды



А вот и я, доктор Ливси!







Под названиями городов можно разглядеть маленькие сердечки. Чем больше сердечек - тем дальше зашел роман с местной губердочкой

жечь. Тех, кого "Корсары" или Port Royale приучили к мысли, что в Карибском море можно прожить торговлей, следует попросить к этим играм и обратиться. Торговать в Pirates! сможет лишь настоящий маньяк пацифизма и гений менеджмента. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться: пиратство процветало в XVII веке именно потому, что оно было экономически выгодно. И это отражено совершенно правильно: грабить куда прибыльнее, чем торговать. Впрочем, тех, кто когда-то пропадал сутками в тех самых Pirates! этим не удивишь.

Вообще, этих людей трудно чем-то поразить. Практически все, что они видели когда-то в виде плоских CGA- и EGA-картинок, ожило, раскрашенное и частично оттрехмеренное на современный манер. Только два игровых режима (танцы с губернаторскими дочками и наземные битвы) будут для них в новинку, остальное они справедливо отнесут к категории "Плавали - знаем!".

Четыре пути к прощению

Мало кто знает, что во время оно Сид Мейер создавал Pirates! как альтернативную адвентюру, так что без сюжета обойтись игра просто не может. Однако он немного отстранен и совершенно ненавязчив. Ну да, злобный маркиз Монтальбан коварнейшим образом похитил всю семью молодого главного героя. Ясное дело, их необходимо спасти из лап злодея (всех четверых), для чего герой кидается на корабль, отправляющийся в Новый Свет. По пути экипаж бунтует, и наш альтер эго становится пиратским капитаном. И дальше он волен делать все, что хочет.

Впрочем, один из экранов статуса довольно недвусмысленно подсказывает, что именно должен делать пират. Прежде всего, естественно, грабить, причем не только корабли, но и города. При этом неплохо бы обзавестись каперским патентом и зарабатывать звания и чины на службе у одной из держав, и есть все возможности быть слугой не то что двух, а сразу четырех господ. Полезно побеждать других серьезных пиратов, бороздящих местные воды, а также выкапывать спрятанные ими сокровища. Еще необходимо закрутить пару-тройку романов и можно даже жениться. Кстати, четыре затерянных города всяких там инков-ацтеков буквально ждут, чтобы кто-нибудь наткнулся на их сокровища. Ну и, само собой, освобождение членов семьи и жестокая месть поганому Монтальбану будут венцом любой карьеры.

Быстрая рапира против абордажной сабли. Кстати, Монтальбан пытается заставить нашего героя раскрыться





МЕЖДУ ПРОЧИМ...



В играх от Сида Мейера часто можно встретить персонажей подозрительно похожих на Сида Мейера. Pirates! - не исключение.

Впечатляет? Еще бы. Но еще больше впечатляет тот факт, что это все совершенно необязательно. Все эти замечательные действия влияют на окончательный счет, но никто не мешает забить на эту арифметику top-scores и просто обращать все Карибы под власть голландского, допустим, флага.

Кстати, обратите внимание: во время самого первого запуска игры вас не спрашивают ни об историческом периоде, ни о вашей специализации, ни - самое главное - об уровне сложности. Далее вы вполне вольны будете выбрать один из пяти временных периодов, которые различаются расположением, принадлежностью и силой колоний, а также влиянием Испании (чем дальше, тем слабее). Специализации дают небольшие бонусы к талантам вашего персонажа; по умолчанию стоит фехтование, упрощающее поединки; я же порекомендую медицину, продляющую жизнь и карьеру.

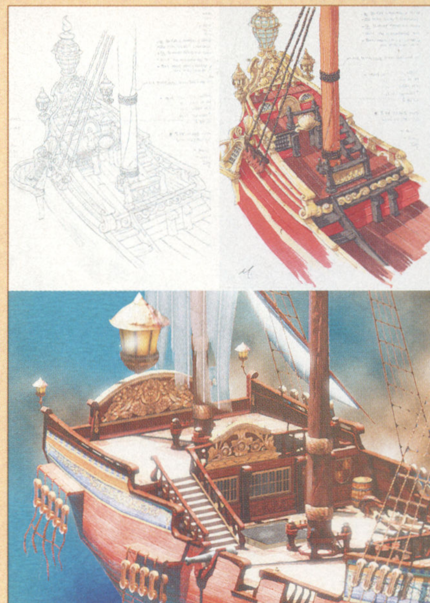
Особенно тщательно следует подойти к выбору уровня сложности. Игра позволяет сменить его в процессе жизни на Карибах, но только на ступеньку вверх. Он определяет не только трудность победы в любой схватке - сухопутной, морской или фехтовальной, но и долю, которую ваш герой получает при разделе добычи, так что следует аккуратно все взвесить и выбрать оптимальный баланс между жадностью и умением играть. Сразу скажу: на высшем уровне, он же Swashbuckler, противник не только грамотно ведет морские бои, но и совершенно дико дерется врукопашную.

Одиссея навигатора Пиркса

Безусловно, никаких принципиально новых технологических решений в Pirates! нет, но все выглядит очень красиво. Карта, по которой снуют юркие пинасы и медлительные галеоны, выполнена безупречно и с точки зрения географа, пусть и не слишком придирчивого, и с точки зрения художника. Главные проливы даже подписаны. Над гладью волн проносятся облака и тучи: первые просто обозначают зоны высокого давления, вторые же - шторма. Попадание в шторм автоматически повреждает оснастку и паруса, если у героя нет особых предметов, облегчающих хождение в бурю. Однако тучи и приносимые ими невзгоды умелый мореплаватель использует к своей выгоде: если аккуратно пронестись по кромке шторма, то можно безо всяких потерь для рангоута и такелажа заметно увеличить скорость.

Да, такой режим плавания аркаден и не очень реалистичен, но зато динамики в нем безумное количество. Каждый, кто, лавируя, вел свой корабль против ветра на юг вдоль побережья Белиза, никогда не променяет удовольствие крутить штурвал на реализм процесса.

По берегам Больших и Малых Антильских островов, а также всех трех Америк разбросана россыпь островков цивилизации. Отметим: помимо колоний, то есть полноценных городов, есть и поселения, миссии иезуитов, пиратские базы, индейские деревни. Индейцев и пиратов можно подбить на атаку неугодной колонии, с помощью отцов-иезуитов помириться с обидевшейся на вас державой, а мэра какого-нибудь поселения переправить в колонию, где он на посту губернатора станет развивать экономику. Не могу сказать, что без всех этих мелочей игра много теряла, но определенный оживляж они вносят. Кроме того, обнаружившаяся на краю света пиратская база может запросто спасти вас от голодной смерти, хотя еды там можно прикупить в весьма ограниченном количестве.



Но основные узлы мира Pirates! - колонии. Только там удается полноценно сбыть награбленное, там проживают лучшие корабелы, в местных тавернах больше всего готовых к морскому разбою рекрутов. Впрочем, без всего этого прожить можно, а вот без губернаторов - вряд ли.

Губернатор - основа основ местного мироздания, посланник Европы в Новом Свете. Он награждает званиями и землями, выдает миссии и каперские патенты, сообщает о войне и

Вот и первое заданье: в 3:15 возле бани...



Отличные ребята. Я думаю, мы сработаемся



Вокруг сплошные голландцы. Кстати, обратите внимание на интерфейс, всегда сведенный к девяти клавишам numpad'a. Владельцам ноутбуков не повезло, а вообще очень удобно





мире. Самое главное - у каждого губернатора есть дочь. Далеко не всегда дочь привлекательна, а уж красавиц на все Карибы с десяток, не больше, так что за достойной партией придется поохотиться. Охмурение, увы, проходит не в автоматическом режиме: приходится танцевать. Игрожурные массы постоянно сравнивают пляски в Pirates! с Britney Dance Beat, будто до этого ни на одной платформе не было дэнс-симуляторов, но это не так уж важно, ибо суть у всех плясовых аркад одна - нажатие правильных клавиш в такт музыке. Путь к сердцу губернаторской дочки лежит через танцы, а успех на балу окупится сторицей: не только романтическими отношениями и ценной информацией, но и дорогим подарком или кусочком секретной карты к сокровищам инков.

Совсем не забытое старое

В общем и целом игровой процесс достаточно однообразен. Вы бороздите воды Карибского моря, периодически грабя корабли или нападая на города. Отметим, кстати, что на карте отображается не только ваш парусник, но и все потенциальные цели. Морские бои проще, чем мы видели в других проектах: бесконечные боеприпасы, нет разделения пушек по различным бортам; в конце концов, драка идет один на один - ваш флагман против вражеского. Редко-редко противников бывает двое: пара каперов или галеон с эскортом.

Плохо это? Хорошо ли? Трудно сказать. Совершенно очевидно, что в посвященных парусникам играх приходится выбирать: либо реализм, либо динамика. Свой выбор Мейер сделал еще в восьмидесятых и сейчас просто остался ему верен. При этом ему удалось сохранить важность тактической игры с ветром, характерную еще для оригинальных Pirates! А разнообразят тактику апгрейды, числом восемь. На верфи вы можете поставить себе один из них: и увеличение скорости, и маневренности, и максимального экипажа.

Абордаж - неминуемый финал 99% всех морских боев. Мейер опять-таки ни на йоту не изменил тем принципам, которые он когда-то сам придумал и которые копировали с той поры все пиратские игры. Даже управление в фехтовальном поединке, определяющем, кто выиграл рукопашную, осталось старым, обновилась только обложка.

Вот если что и изменилось, так это сухопутные сражения. Вместо невразумительных тараканьих бегов в оригинальной версии у нас теперь нормальный, пусть и простенький, походовый варгейм. Причем хороший тактик всегда сможет одержать победу даже над превосходящими силами противника, умело пряча войска от обстрела в лесах и атакуя исключительно с возвышенностей.

Среди новшеств, которые заметно разнообразили жизнь буканьера, - предметы и корабельные специалисты. Отныне наш герой может приобрести целую кучу различных шмоток, которые могут оказать помощь в любом деле. Лучшие шпаги, кираса, снадобья для продления жизни, колечки с рубином на подарки губернаторским дочкам - чего только не купишь в местных тавернах! Что касается специалистов, то они дают бонусы уже всей команде: повышают мораль, меткость канониров, уменьшают потери или чинят корабль в ходе плавания.

Возвращаясь к началу этой главы: да, все довольно однообразно. Но ты об этом не думаешь, по крайней мере - что-то около трех реальных суток в игре. Потому что каждый раз геймплей является всего лишь средством для достижения какой-то цели, будь то погоня за Treasure Fleet (Silver Train, судя по всему, более не встречается), поиски логова Монтальбана или планомерный перевод всех колоний под английский флаг. Каждый выбирает себе ту задачу, которая ему симпатична, а время, затраченное на ее решение, течет незаметно.

Напоследок отметим один важный факт. Дело в том, что вы не платите своей команде зарплату. Я, честно говоря, вообще не понимаю, откуда разработчики игр взяли, что пиратам полагалась некая зарплата, и слабо представляю механизм ее выплат. У Мейера все всегда было исторично: периодически вся казна делилась между членами команды (разумеется, капитан получает больше других). Точно так в Pirates! и осталось.

И еще. Мир, отображенный Мейером, живет своей, полной событий жизнью и без участия игрока. Общая экономика игровой вселенной проста, но работоспособна; а помимо экономи-

Поединки на кораблях не всегда проходят вот так, между бортами; иногда гоняешь врага со шкафута на ют



Сдача в плен



Мужики, конечно, не танцуют, но никуда не денешься, придется





Индейцев перестрелять легко, а вот регулярная пехота, которая и врукопашную ходит, и из мушкетов бьет, - соперник посильнее



Мы с этим купцом ходим под одним флагом, но, захватив его, я выслужусь перед французами

ки, компьютерные державы занимаются и политикой, и военным делом: высылают транспорты с солдатами в слабо укрепленные посты, атакуют порты врага, отправляют рейдеров на коммуникации противника. Без вашего участия порты могут богатеть и разоряться, прибавлять в населении и превращаться в маленькие заброшенные аванпосты. Иногда наблюдать за этим живым и почти реальным миром едва ли не менее интересно, чем грабить его.

Надоело говорить и спорить

Не бывает бочек меда без ложек дегтя. И тут без этой мерзкой субстанции не обошлось. Графика и звук не вызывают нареканий, все оформлено великолепно. Города решены в виде меню, как в оригинальной Pirates!, и это прекрасно - нет этих выматывающих бродилок по островам, изрядно поднадоевших нам в Pirates of the Caribbean. Драки оформлены настолько здорово и кинематографично, что иной раз кажется, будто играешь в какой-нибудь Soul Calibur. Поиски сокровищ тоже облегчены: в месте, где зарыт клад, находится недвусмысленный знак, и, хотя теперь труднее обнаружить клад на неполной карте, откопать его куда легче и удобнее. В общем, все, казалось бы, прелестно.

Но есть ряд "но", причем эти "но" бывают разные. Допустим, режим тайного проникновения в города (теоретически необходимый для того, чтобы попасть во вражеский и, таким образом, недоступный иным способом город, и для побегов из тюрем) совершенно бездарен. Эдакий third-person sneaker в изометрической проекции, сумбурный и вообще лишний на этом празднике жизни: необходимость в нем не возникает почти никогда.

Совершенно непонятно, почему информация о ваших пропавших родственниках всегда находится у одного и того же злобного испанца - барона Раймондо (раньше подобных злыдней было немалое количество, и они могли быть и других национальностей). Ситуация, в которой вы снова и снова гоняетесь за его галеонами, побеждаете его в поединке и отбираете еще один кусочек карты (по максимуму операция повторяется 16 раз) отдает некоторым абсурдом. Сюда же, кстати, можно отнести и спасение дедушки. Дедушку вы вызволяете из застенков Монтальбана последним, и лично я выудил его на двадцатом году карьеры. Каким образом патриарх протянул столько времени в жарком и влажном климате, для меня загадка.

Затем надо отметить, что губернаторские дочки уж слишком похожи друг на друга. Фактически девушки одного уровня привлекательности различаются между собой только платьями да цветом волос. Крошечное нововведение Pirates! Gold - возможность окрутить дочку купца - выброшена на свалку истории, закадрить кельнершу нам тоже не дадут. Это, конечно, не The Sims, но столь узкий любовный фронт как-то не очень устраивает.

Вообще, практически полное отсутствие развития идей оригинальных Pirates!, наверное, основной недостаток игры. Хотя, если учесть, что это просто римейк, не обязанный что-то там развивать, то упрек будет не по адресу. Но все же как-то разочаровывает. Сами, впрочем, виноваты: ведь еще в классическом интервью Game Bytes больше десяти лет назад Сид признался, что не любит делать ни сиквелы, ни римейки: ему неинтересно возвращаться еще и еще раз к той же идее, он хочет реализовывать новые! До тех пор, пока Сида не поглотил большой бизнес, он следовал своим принципам с завидным постоянством, и это давало отличные результаты: он не стал делать продолжение Railroad Tycoon, а создал "Цивилизацию". Даже страшно подумать, какой игры мы лишились из-за того, что обстоятельства заставили Маэстро заново перестраивать старый велосипед.

Кроме того, возможно, это какие-то лично мои субъективные ощущения, но играть стало заметно легче. Вполне вероятно, что это сделано для аудитории Xbox, а может, просто я просто понабрался опыта за истекшее десятилетие, но все слишком просто. Превратиться в герцога - раз плюнуть, и для этого вполне достаточно обычного грабежа с минимумом губернаторских миссий (их стало меньше, и они стали проще). А потом можно стать герцогом еще в паре стран - дело-то нехитрое. Главное - в самом начале получить базовое, капитанское звание у всех четырех держав, и вас охотно пустят в любой порт. Жги хоть сто испанских городов, но по-прежнему губернаторы будут лишь грозить пальцем в ответ на ваши злодеяния. На самый крайний случай всегда есть иезуиты, которые могут помочь в установлении добрососедских отношений с какими-нибудь испанцами (скорее всего, именно испанцами, самыми несчастными и обижаемыми людьми Кариб).

То есть проблема даже не в том, что фехтовальный поединок можно выиграть левой ногой, - достаточно перевести сложность хотя бы на Rogue, чтобы начать использовать блоки и вообще не бросаться на абордаж без численного преимущества над врагом. Проблема в том, что нужно принципиально меньше сделать, чтобы вскарабкаться по служебной лестнице, причем вообще без проблем можно карабкаться по четырем стремянкам зараз. Все происходит быстрее, а значит, быстрее надоедает. Если раньше я раз в год посвящал грабежу и морскому разбою неделю или две, то теперь с той же периодичностью буду тратить от силы дня три-четыре при той же интенсивности игры.

И все-таки это очень хорошая игра. Хорошая, потому что она настоящая, дающая все-таки ощущение жизни в тот воспетый Сабатини отрезок времени. Слоган - Live the Life - подобран идеально и справедливо. А все брюзжание, которое я вывалил на вас в конце статьи, просто подтверждает правило, что к любимым артистам относишься строже. Ведь чем больше талант, тем больше ты от него ждешь. Если бы такую игру сделала "Акелла", то я бы поставил ей где-нибудь девять с половиной. Но это Мейер - человек, который придумал этот жанр. Он получает ровно столько, сколько заслужил.

Но все же - дай нам Бог еще сотню настолько же разочаровывающих игр.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Баланс	10	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

ИТОГО 8.7

CSI: Miami

ДЕЗОКСИРИБОНУКЛЕИНОВАЯ КИСЛОТА

Иван ЖИЛИН



I like the smell of DNA in the morning!
John Zhilling. "Genecalypse now"

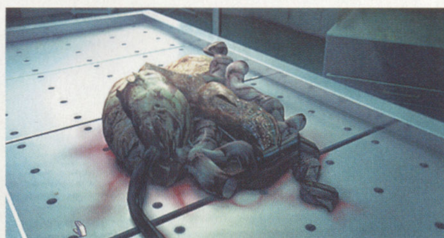
Жанр Adventure **Издатель** Ubisoft **Разработчик** 369 Interactive **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb) **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.ubi.com/US/Games/Info.htm?pId=1788

CSI: Miami, в отличие от, например, Sid Meyer's Pirates!, относится к типу игр, с которыми журналисты связываться не хотят и отказываются со всей горячностью молодости и упорством старости (в зависимости от возрастной категории). В итоге статья достается несчастливцу, писавшему про предыдущие части сериала, причем в нагрузку к чему-нибудь более стоящему и с угрозой вроде "А будешь выпендриваться - Movies не получишь!"

Вот так я и стал обладателем очередных трех дисков, посвященных похождениям смелых криминалистов, правда, на сей раз не в Лас-Вегасе, а в Майами. Несмотря на то, что CSI: Miami еще не добрался до наших голубых экранов (в отличие от просто CSI), судя по всему, выглядит он точно так же, как и его лас-вегасский папа. Там, в целях раскрытия преступлений, криминалисты круглые сутки берут образцы ДНК и затем сравнивают их между собой. ДНК берут у всех: у черных и белых; у мужчин и женщин; у водителей грузовиков и дантистов; у уголовников и адвокатов; у собак и куриц; у быков и трупов; у болтов и гаек; а также у автомобилей, самолетов и бочек с бензином. Иногда, чтобы разнообразить процесс, убийца определяется по отпечаткам пяток или узору пупка.

CSI: Miami не отличается от предшественников ничем. Движок взят от CSI: Dark Motives, то есть прожорлив, причем картинку выдает неадекватно запросам. Конечно, пришлось рисовать новые локации, включая новый морг и новую лабораторию, и, естественно, новых персонажей. Надо сказать, что в 369 Interactive хотя бы отчасти поняли, что их попытки создать локации с круговым обзором, натягивая кривой задник на странных размеров и форм многоугольник, большей частью неудачны. Так что теперь в большинстве случаев локации традиционны и совершенно двухмерны. Ну и персонажи стали получаться получше: все-таки уж третья игра, и мартышка бы научилась паре трюков.

Нет, не осьминог, а желудок аллигатора



Общая похожесть удручает, но... отчего-то играть снова стало интересно. Да, процесс остался неизменным и сводится к бесконечному пиксельхантигу – на легком уровне с умным курсором, на тяжелом без оного – и бесконечному же общению с лаборантом по имени Валера (впрочем, это довольно милая девушка; в CSI: Miami вообще какое-то царство женщин: и офицер полиции в подразделении, и коронер – дамы). Но отчего-то затягивает. То, что полгода назад раздражало и вызывало зевоту, сейчас отчего-то радует мозг. Вот, кстати, тема для исследования: влияние сиюминутного настроения ревьюера на оценку игры!

Сами дела довольно любопытные, как, впрочем, и всегда; причем с местным колоритом: допустим, аллигатор в гольф-клубе – это специфика Майами, в Лас-Вегасе эти зверьки живут разве что в зверинцах казино. К сожалению, часто внутренний механизм игры немного клинит, и он не дает ордера на обыск из-за полной ерунды вроде очередной пиксельной победы или полубессмысленного разговора со свидетелем.



Маленький, но эффективный пивной заводик в подвале

Авторы, наконец, попытались хоть как-то разнообразить игровой процесс. В качестве средства выбраны мини-игры: то требуется собрать нечто целое из обрывков (небольшой и простой jigsaw-пазл), то самостоятельно определить, какой из предложенных волосков идентичен уже найденному вами. Иногда это работает, иногда только раздражает.

В прошлый раз мы поставили CSI: Dark Motives 5.9 баллов и пригрозили за самоповторение в будущем снести с рейтинга еще полбалла. Однако дадим же людям еще один шанс на вечную жизнь. Пусть покувыркаются.

РЕЙТИНГ

	Оценка	Вес
Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	4	x 0,10
Сюжет	7	x 0,20
Ценность для жанра	3	x 0,10

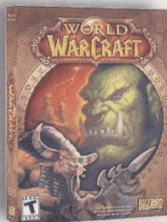
ИТОГО 5.6

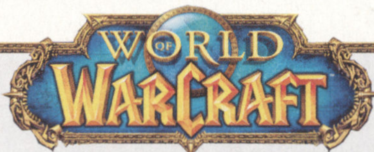
Ну какой вопрос еще можно задать симпатичной женщине? Конечно же, попросить у нее образец ДНК! Надо попробовать так знакомиться на улице



CONNECT

Андрей ИВАНОВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Horse With No Name





Бум World of Warcraft

Первая MMORPG от Blizzard Entertainment бьет буквально все рекорды. Так, по количеству проданных на территории Северной Америки за первые сутки копий World of Warcraft обставил недавний хит The Sims 2. За какие-то двадцать четыре часа было распродано двести сорок тысяч коробок. Это с учетом того, что до Европы и Азии игра дойдет только в первом квартале 2005 года. Хотя самые нетерпеливые жители Евразии уже пускаются на всевозможные хитрости, чтобы выдать себя за американцев и поиграть в WoW.

Не ожидавшая такой лавины желающих Blizzard Entertainment была вынуждена в срочном порядке увеличить число серверов почти в два раза. Вместо запланированных сорока семи серверов World of Warcraft уже работают восемьдесят восемь. - А.И.

Новая игра - новые баны

Не успела появиться World of Warcraft, как нашлись желающие использовать спидхак. Носящиеся с бешеной скоростью персы не остались не замеченными всевидящей Blizzard и получили по заслугам: соответствующие экканунты были немедленно забанены. В появившемся на www.blizzard.com сообщении по этому поводу было сказано следующее: "Подобные уловки противоречат нашей концепции честной игры и являются нарушением "Условий использования" WoW. Мы хотим подчеркнуть еще раз, что будем бороться с любым видом хакинга и читинга в наших играх. Если мы поймаем нечестных игроков с поличным, они будут удалены из игры без каких-либо дальнейших разбирательств".

К середине декабря "близзарды" забанили еще три сотни экканунтов World of Warcraft, владельцы которых с помощью специальных бот-программ превращали своих персов в автономные автоматы. Такие программы позволяют безостановочно фармить монстров, собирать предметы и деньги. И все это - без участия человека, без физического присутствия самого юзера.

Blizzard Entertainment еще раз дала понять, что не допустит нечестной игры и нарушения ее "Условий использования". Читеры всех сортов будут баниться без какого-либо предупреждения, а их экканунты - аннулироваться. - HWNN

Собственность фирмы

Помню, в "Записных книжках" Ильфа и Петрова было следующее: "Первый римский меч продается на толчке. В предложении также наколенники, но спроса на этот товар нет".
"Близзарды" обнаружили, что на аукционе eBay и других онлайновых площадках, принадлежащих частным лицам, полным ходом идет торговля предметами из World of Warcraft. В связи с этим на официальном сайте игры появилось следующее заявление.

"В "Условиях использования" WoW четко указано, что весь игровой контент является собственностью Blizzard и компания не разрешает продавать вещи из игры за реальные деньги. Соответственно, мы готовы для прекращения этой практики предпринять любые действия. Мы не только считаем, что это нелегально, но и может нанести существенный вред экономике WoW и отрицательно сказаться на впечатлениях многих тысяч пользователей, которые играют в World of Warcraft для получения удовольствия. Для поддержания интереса и создания честного окружения для всех игроков мы самым активным образом расследуем все случаи неправомерных действий и оставляем за собой право возбудить судебные иски против соответствующих нарушителей. Мы будем защищать WoW и тех, кто играет по правилам. Если мы обнаружим, что вы продаете игровой контент (монеты, предметы или персонажей) за реальные деньги, то вы потеряете ваших персонажей и экканунты, и Blizzard Entertainment оставляет за собой право возбудить против вас судебное дело.

Мы также хотим предупредить потенциальных покупателей, чтобы они воздержались от подобных приобретений. Весь контент игры принадлежит Blizzard, а не продавцам. К тому же, все персонажи могут получить деньги и крутое снаряжение в самой игре в ходе выполнения квестов и приключений. Если вы приобретете внутриигровой контент за пределами игры, то мы оставляем за собой право временно приостановить действие вашего экканунта, после чего все "неправедные" предметы будут изъяты. Как минимум.

Blizzard Entertainment решительно настроена обеспечить все условия для честной игры".

Что ж, попытки прекратить оффлайновую торговлю уже были. Только как объяснить это тем китайцам, которые реально живут с онлайновых вселенных? Первой против подобных продаж выступила Sony (по поводу EverQuest), только у нее так ничего и не получилось. Теперь вот Blizzard. Хочется пожелать ей успеха в столь благом начинании. - HWNN

Blizzard решает проблемы

Компания Blizzard опубликовала на сайте World of Warcraft специальную форму для тех обладателей американской версии игры World of Warcraft, которые в дальнейшем собираются играть на европейских серверах. Заполнившие данную форму, получат возможность участия в European Final Beta Test. Так Blizzard пытается решить проблему тех, кто не дождался европейского релиза и приобрел американскую версию WoW. Также принято решение не закрывать жителям Европы доступ к североамериканским серверам (ранее планировалось, что сразу после выхода евро-версии, на заокеанские сервера будут пускать только пользователи из Австралии, Новой Зеландии и Северной Америки), правда, стабильного коннекта девелоперы европейцам не гарантируют. - Д.К.



MMORPG в статистике

Цифры, в которые играют люди

The Daedalus Gateway
The Psychology of MMORPGs

Ник Йи, специалист в области MMORPG, провел исследования, опросив 35000 игроков самых популярных онлайновых игр. Результаты пятилетнего труда Ник опубликовал на сайте, посвященном этому проекту, который получил название The Deadalus Gateway: The Psychology of MMORPG's. В его работе освещены такие вопросы, как возраст игроков, их социальный статус, что побуждает людей играть в онлайне и т.п.

Вопреки сложившемуся мнению, что большую часть игроков составляют тинейджеры, исследования показали, что чаще всего в онлайновых мирах можно встретить людей, которым уже перевалило за 25, а тинэйджеры составляют всего 25% населения игровых миров. Около 36% игроков на данный момент женаты, у 22% есть дети, откуда следует, что онлайновые проекты не рассчитаны на подростковую аудиторию. Любители MMORPG в среднем тратят на игру 22 часа в неделю (независимо от возраста), при этом 60% уверены, что с удовольствием проводили бы за этим занятием по 10 часов в день, если бы могли себе такое позволить. В опровержение сложившегося стереотипа о том, что пользователи MMORPG - люди замкнутые, исследования показали, что 20% опрошенных играют на пару со своими возлюбленными, а 28% - с членами своей семьи. При этом нет однозначного ответа на вопрос, что именно привлекает людей в MMORPG. Большую часть интересует тот факт, что они могут добиться успеха и славы в онлайновом мире, других то, что они могут общаться с людьми, и вместе выполнять миссии и исследовать миры.

Оказалось, что мужчинам больше нравится вид от третьего лица, в то время как почти 53% женщин любят "вид из глаз". Также это зависит от отношения игрока к своему аватару, ведь некоторые используют его просто как пешку для игры, а другие воплощают в нем свои идеалы. Кстати, оказалось, что женщины, независимо от возраста, очень редко отыгрывают роль противоположных по полу персонажей, в отличие от сильной половины человечества, которой нравится использовать персонажей женского пола в качестве своего воплощения в онлайновом мире (исследователи даже придумали этому "заболеванию" название: "синдром Лары Крофт"). При этом люди, предпочитающие вид от третьего лица, чаще ставят перед собой задачу добиться успеха и славы в игре.

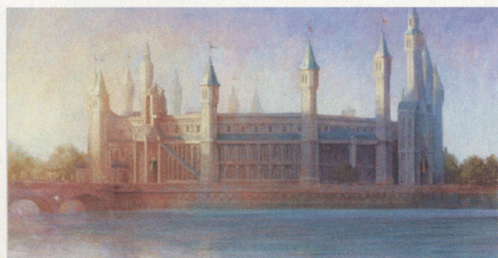
Исследования также показали, что женщины более спокойно относятся к играм и не так сильно переживают при потере своего персонажа, как мужчины. Они вполне могут уйти из игры, если выйдет новый, более привлекательный тайтл. Примерно 8% опрошенных женщин сделают это совершенно точно, в то время как мужчин, готовых оставить онлайновый мир, чтобы переместиться в другой, всего 3,6%.

Оказалось, что MMORPG затягивают, многие игроки начинают нервничать и злиться, если не имеют возможности встретиться со своими друзьями в онлайновых мирах. 33% пользователей MMO-игр утверждают, что самые яркие впечатления в своей жизни в последнее время они получают именно от игрового процесса, а реальная жизнь им кажется скучной и обыденной. - Д.К

Lineage 2 меняется

Хроники стали еще хаотичнее

NCsoft выпустила дополнение к Lineage 2 - Chronicle 2: Age of Splendor. Данный адд-он весит почти 500 Мб и содержит кучу различных новшеств, среди которых новые вещи, измененная система квестов типа Coin of Magic, новые и претерпевшие изменения старые скиллы, слегка подправленный интерфейс. Исправлена ошибка с неправильным отображением названий и имен, усовершенствован фильтр чата. Кроме того, теперь невозможно покинуть группу или клан во время боя. В игру добавлена поддержка джойстиков. Изменения коснулись и NPC с монстрами, чей AI был исправлен и усовершенствован. Войны между альянсами теперь не заканчиваются после рестарта сервера, PvP тоже не обделили вниманием, смягчена мера наказания любителям PK. Пофиксено множество багов и подправлен общий баланс геймплея. Игровой мир пополнился новым регионом Innadril, включающим в себя подводные локации и новых монстров. Одно из самых "важных" дополнений: теперь ночное небо усыпано звездами. - Д.К.







Счет, пожалуйста!

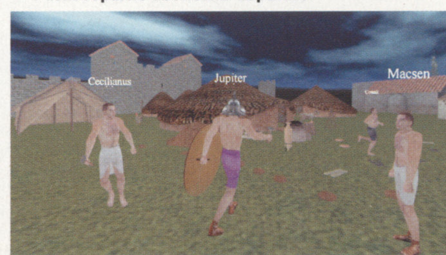
А оплата почасовая или покруговая?



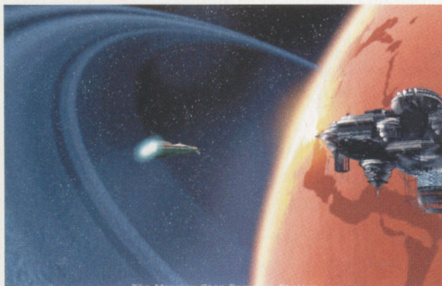
А-а-а! Крапива!

Разработчик MMORPG Roma Victor, компания RedBedlam сообщила, что откажется от привычной ежемесячной платы. По мнению фирмы, не справедливо, что игрок, проводящий в виртуальном мире несколько часов в месяц, платит столько же, сколько другой платит за несколько десятков часов. Их новая система RedBedlam's Virtual Currency позволит отслеживать, сколько времени пользователь провел за игрой и, следовательно, рассчитывать, сколько он должен заплатить. Roma Victor должна выйти в начале 2005 года, правда, несмотря на нововведение, она вряд ли сможет составить конкуренцию монстрам жанра. - Д.К.

Разнообразие костюмов поражает



Халява, сэр!
Funcom раздает бесплатный сыр



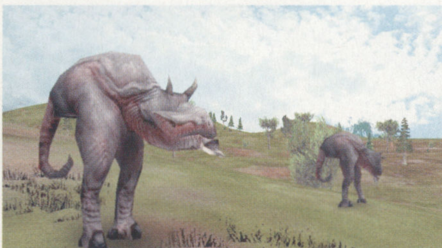
Компания Funcom временно сделала MMORPG Anarchy Online совершенно бесплатной. Любой желающий мог зарегистрироваться и до 15 января скачать с официального сайта клиент игры, получив возможность бесплатно существовать в мире киберпанка вплоть до 2006 года. Правда, данное нововведение коснулось лишь стандартной версии игры, а обладателям адд-онов все-таки придется выкладывать раз в месяц свои кровные. Таким образом, компания пытается привлечь внимание новых клиентов в условиях серьезной конкуренции со стороны EverQuest 2 и World of Warcraft. - Д.К.

Чудо-остров
Стань землевладельцем



На первом аукционе в мире MMORPG Project Entropia был куплен целый остров площадью в два квадратных километра. Сумма, которую уплатил игрок по имени Захурм Эмеген, управляющий чаром Deathifier, равняется 256000 PED (местная валюта), что в пересчеты на вполне реальную американскую валюту составляет $26500, что, согласитесь, впечатляет. Теперь новый владелец имеет право устанавливать налоги на охоту и добычу ископаемых на своей территории, а также волен ее продать, правда, не сразу, а по частям, по пять лотов в месяц (всего лотов шестьдесят). А еще на острове находится уникальный замок. - Д.К.

А этих тоже можно налогом обложить?



Когда растает снег
Она опять сделала это с вами



Заходите, присаживайтесь

Джейсон Холл, старший вице-президент компании Warner Bros. Interactive Entertainment, сообщил, что The Matrix Online в очередной раз отложена. "Дело в том, что игра еще не готова, и нам нужно еще немного времени", - заявил Джейсон. 18 января данный проект можно не ждать, следующий же срок выхода достаточно расплывчат - "весной 2005 года", так что запаситесь терпением.



Девочки, не ссорьтесь!

Чтобы хоть как-то успокоить поклонников, Холл заявил, что WBIE подписала контракт с компанией DC Comics, по которому последние займутся созданием и выпуском серии комиксов, основанных на событиях The Matrix Online. Также было сообщено, что Monolith более не собирается разрабатывать проект в одиночестве, планируется привлечь "дополнительные силы". Что именно имелось в виду, пока не понятно. - Д.К.

Космос идет к тебе
Вселенная на одном сервере

Компания CCP, разработавшая космическую MMORPG EVE Online, подписала договор с Savant Says Media, по которому последняя займется раскруткой недавно выпущенного адд-она EXODUS. По словам представителей CPP, благодаря этому договору, они надеются привлечь к своему проекту новых игроков и превысить показатель в 12000 одновременно играющих человек. На данный момент на



космических просторах зарегистрировано более 50000 активных пользователей. - Д.К.

Без лица
Первая MMORPG от Nemesis Studios

Названия нет. Подробностей почти нет. Сеттинг обещан оригинальным, с богами, магией, огромными территориями и кучей рас. В общем, только на дизайн игровой вселенной было убито два года творческих исканий. Обнародован один маленький арт, на котором изображена представительница играбельной расы Dair Shiri. Есть намерение задействовать все последние технические и графические новшества. Игра разрабатывается с нуля, что должно, по обещаниям разработчиков, "преломить застойные тенденции жанра". Любопытное утверждение на фоне выхода WoW, EQ2 и DAoC: Catacombs.

Девелоперам явно не хватает силенок, поэтому они в срочном порядке набирают новых людей: программеров, моделлеров-трехмерщиков, аниматоров и художников по текстурам.

И пару слов о команде. Базируется в Питтсбурге, штат Пенсильвания. Основана двумя братьями - Джастином и Шоном Гоганами. В числе сотрудников присутствуют программеры и художники из Mythic Entertainment, Stainless Steel Studios и Turbine Entertainment. Что позволяет, как минимум, отнестись к девелоперам с некоторой долей уважения. - HWNN



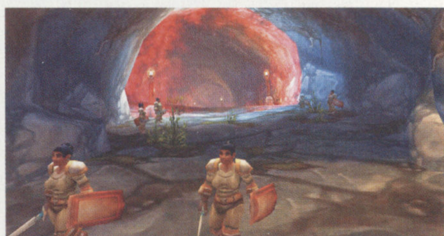
Кшаду

ЗЕМЛЯ ДЛЯ БИТВЫ

Там за курганом, где день догорал,
Чьим-то мечом я пронзенный лежал.
Юрий Лоза



Вождь снежных троллей. Пока живой



Тот самый портал в том самом тоннеле

Под самый Новый год, когда орды ошалевших Санта-Клаусов берут приступом столицы, промышленные и культурные центры, а также прочие поселки городского типа, жители подвергнувшихся нашествию населенных пунктов вместо того, чтобы вооружиться кухонными комбайнами и настрогать из агрессоров начинку для праздничных сэндвичей, выкидывают белые флаги позорной капитуляции и неорганизованными толпами идут на поводу у мерзких старикашек. Сие, разумеется, достойно всяческого и вообще кошмар, но есть в ситуации и положительные моменты. Например, то, что именно в это время люди любят делать друг другу подарки.

Сотрудники Blizzard, несмотря на монструозную славу их трудового коллектива и необходимость постоянного общения с представителями нечеловеческих рас, тоже, в сущности, являются людьми. Поэтому и им приходится испить до дна чашу всеобщего предновогоднего безумия. И это здорово! Ибо подарки от Blizzard способны осчастливить сотни тысяч постоянных и переменных обитателей священной виртуальности. Так внемлите же, достойнейшие, описанию концепции PvP-мордобоя для замечательной MMORPG World of Warcraft и не говорите потом, что вы страдали абстинентным синдромом и были неспособны к чтению.

Как в некотором онлайновом множестве царств и государств жили-были две противоборствующие стороны – Альянс и Орда. Любовь меж ними была несказанная, мечты же вращались исключительно вокруг желания наделать друг из друга бифштексы. Однако волею создателей воплощение заветности оказалось отложенным в неизвестность. Тосковали Альянс и Орда неописуемо, но и верили, что мольбы их дойдут до. Совершенно, надо сказать, небезосновательно верили.

Мудрые творцы из Blizzard менее всего полагали обманывать ожидания доверчивых головорезов, они лишь желали сотворить НЕЧТО, следуя строго духу и букве кровопролитий подведомственного мира, суть которых – в масштабности. Каким образом реализовать битву, в коей с обеих сторон должны участвовать сотни бойцов, когда необходимого количества не набирается? Как не допустить избиения старожилами новичков? Еще не стоит забывать о том, что в любом организованном сражении должны быть командиры. Желательно постоянные и без перерывов на обед, учебу и иную физиологию.

И потому все будет именно так: место для ищущих битву должно быть специально отведенным и требующим процедуры допуска, дабы попасть туда можно было только намеренно. Решение уже найдено в системе Battlegrounds. В частности, The Alterac Valley – долина в горах, со всех сторон огражденная заснеженными хребтами. Пройти в нее можно единственным путем – через расположенный в особом тоннеле портал. Точнее, через два портала в двух тоннелях – по числу сторон.

В долине присутствует “пряник” – логово ледяных троллей с награбленным за годы беспробудного бандитизма добром. Победитель тет-а-тета получит шанс награбить награбленное (да, вы правы, тролли будут против). Но потом. Сперва ж победу надо добыть. Сделать это просто до чрезвычайности. Всего-то необходимо захватить лагерь противника, охраняемый высокоуровневыми NPC - личной гвардией капитана-военачальника. Который и сам отнюдь не дистрофик. Понятно, что эта задача для серьезных парней. Несерьезные, впрочем, тоже могут заняться делом. Например, выполнять специальные задания командования типа аннексии кладбищ противоположной стороны, дабы затруднить респавн погибшим антагонистам.

Помимо грабежа снежных троллей будут и более локальные “конфетки”. Если внимательно приглядеться к трупу врага, то можно обнаружить его кровь. Нет, пить ее не надо, лучше нацедить в сосуд и отнести шаману. А тот... О, этот вонючий урод сотворит из нее такое, что поганые коротышки-дварфы еще долго будут икать собственными экскрементами! Жаль, крови потребуется много... Эх, подналяжем, братва!

Кстати, о кладбищах. Процесс респавна в “Землях битв” отличается от аналогичного на прочих территориях игры. Возрождать павших доверено специалистам высокой квалификации, всех скопом каждые n секунд или минут (точно пока неизвестно). Жизнь после смерти начнется с мелких неприятностей в виде неполного здоровья. Еще над каждым кладбищем гордо реет флаг той стороны, что им владеет. Сорвите вражеское знамя, заменив его своим, - и вы получите контроль над важным стратегическим участком. Ожившим же врагам придется бегать из-за трех и девяти земель. К шапочному разбору.

Увы, слова все кончились пока. До следующего раза.

Нежить-лейтенант. Тесак мог бы найти серьезнее



На кладбище, как обычно, царит оживление



Я папу не видел, я маму не видел. Зарежу!



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

FATE OF THE DRAGON ONLINE

Жанр MMORPG **Издатель** Object Software **Разработчик** Object Software
Дата выхода Не объявлена **Сайт** eng.objectgames.com/fodonline

Период Трех Царств начался в последние годы правления династии Хань, когда все население Китая разделилось на три враждующих королевства. Вот как раз в это неспокойное время и придется жить тем, кто начнет играть в новую онлайновую игру от Object Software.



Самая главная новость: игра будет сочетать в себе два жанра - MMORPG и RTS. Нам также обещают абсолютно новый геймплей, в отличие от того, который (цитирую) "так любят корейские разработчики". То есть, как я понимаю, про манчкинов и их проделки можно будет забыть. С нетерпением ждем, чтобы посмотреть, как это у них получится, ибо избежать подобного пока не удавалось практически никому.



Ожидается уникальная система межгосударственных войн и позаимствованная из RTS схема администрирования "народного хозяйства". Возможно, такой механизм будет работать в захваченных замках и, может быть, в окружающих их деревнях, другого применения я пока не вижу. Немаловажное значение в боях будут играть так называемые "боевые массивы", скорее всего являющиеся аналогами обычных party, но обладающие какими-то особенностями.



Желающим захватить донжончик-другой придется пользоваться различными девайсами типа таранов, требушетов, подъемных устройств и так далее, причем весь этот хлам можно будет производить самому.

Самая интересная, на мой взгляд, фича - это способность чара к взрослению. Помимо обычной прокачки скиллов, персонаж будет еще расти духовно и физически, и от этого будет зависеть куча сопутствующих вещей, к примеру, квестов. Если вам пятнадцать, то будь вы хоть семи пядей во лбу, определенных квестов все равно не получите, придется вылезти из ползунков и надеть взрослые одежды. Ну, очень хочется посмотреть, как это повлияет на игровой процесс.





Еще одна вещь, привлекающая внимание, - способность чара ездить на лошади, причем конек-то будет не простой, а боевой, и, помимо чисто транспортной функции, он будет играть роль вашего партнера в бою.

Все это будет украшено средствами движка GFX-3D собственной разработки, который, судя по скриншотам, довольно неплохо справляется со своей задачей. Больше пока ничего не скажем, потому что работа только началась, и даты релиза не видать даже в телескоп. Остается сказать, что проект является частью программы китайского правительства по поддержке онлайновых игр (читайте об этом в новостях), так что есть надежда, что его доведут до ума. В смысле - до релиза.

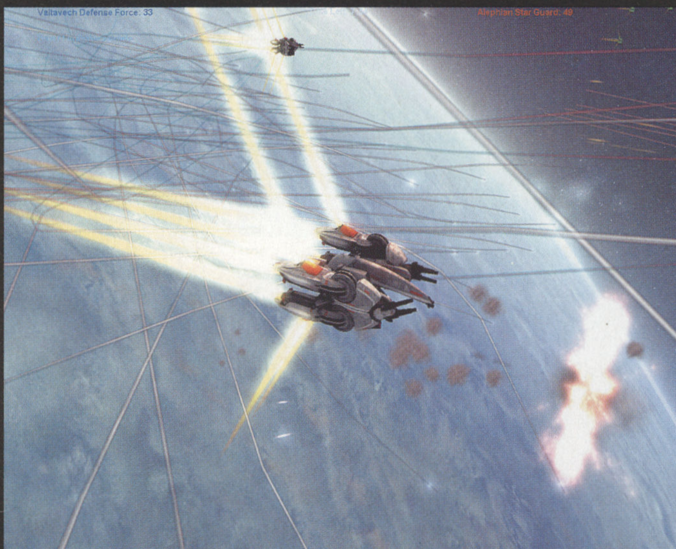




Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

ESCHATON: CHAIN OF COMMAND

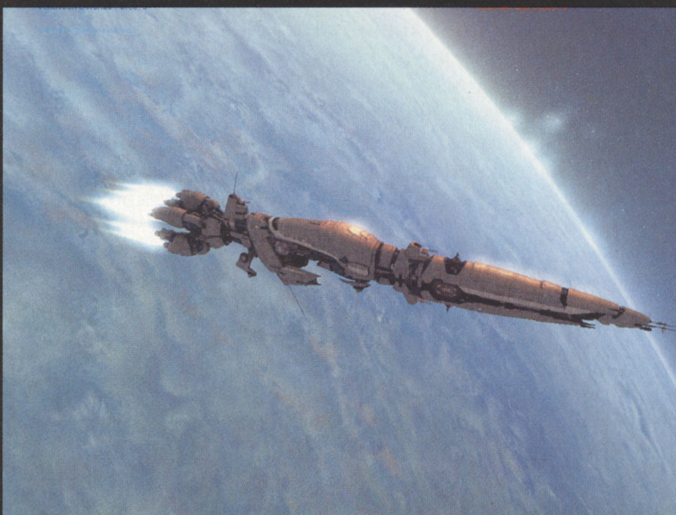
Жанр MMO RTS/FPS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Gnostic Labs.
Дата выхода Не объявлена **Сайт** www.eschaton-online.com



Если верить картинкам, бои и в самом деле будут массовыми

Лавры Savage: Battle for Newerth не дают покоя группе выпускников Калифорнийского университета из Санта-Барбары, объединившихся пару лет назад в компанию Gnostic Labs. В начале прошлого года они анонсировали проект Eschaton: Chain of Command, имеющий любопытную концепцию. Предполагается поместить игрока в атмосферу грандиозных космических баталий, где ему предстоит пилотировать порядка трех десятков различных аппаратов, от истребителей до линкоров. Игра обещает быть сугубо командной, вплоть до назначения командира, выделения ему RTS-образного интерфейса и широких полномочий в части планирования боевых действий. Разработчики указывают на три отличительные черты будущего проекта. Во-первых, выбывших игроков немедленно подменяет AI, что позволит устраивать массовые сражения вне зависимости от количества игроков на сервере. Во-вторых, нам обещают построить многоступенчатую систему управления, в рамках которой рядовых игроков будут контролировать командиры подразделений, находящиеся, в свою очередь, в подчинении у командующего флотом. Как именно это будет работать, пока неизвестно, и, на мой взгляд, этот аспект будет не так просто реализовать, как может показаться. В-третьих, заявлена возможность вести бои на поверхности планет и наличие пилотируемых истребителей - трансформеров. Что ж, фича любопытная, но посмотрим, насколько удачно она впишется в общий строй игры. На сегодня уже готов движок Optasia, выдающий довольно приличную картинку. Н

Модели кораблей недурны





Жаргон EverQuest II

Игорь БОЙКО

Периодически в жизни любого журнала наступает время, когда нужно сказать о вещах, которые многим кажутся элементарными, если не очевидными. Просто с того момента, когда мы рассказывали о них в предыдущий раз, армия наших читателей успела измениться. Кто-то раньше не играл в онлайновые игры, а кто-то только-только подписался. Одной из таких вечных тем является расшифровка сокращений и терминов, используемых в многопользовательских онлайновых играх.

На этот раз - на примере **EverQuest 2**.

AFK - Away From Keyboard, нахожусь вдали от клавиатуры
Agro - агрессивный монстр
Agro range - область, в которой агрессивный монстр замечает и атакует игрока
Avatar - аватар (аватара), персонаж игрока
BAF - Bringing a Friend, "ведет друга", используется для сообщения о дополнительном агро
BF - бойфренд
BBL - Be Back Later, собираюсь вернуться позже
BIO - игроку нужно в туалет
BRB - Be Right Back, собираюсь вскоре вернуться
BRT - Be Right There, будь там
BTW - By the Way, кстати
Buddy list - список друзей в EverQuest II
Buff или ***Buffing*** - наложение заклинаний, улучшающих характеристики персонажа
Camp - повторное истребление респавнящихся монстров одним и тем же игроком или группой игроков для получения экспы или добычи лута. Также Camp - команда для выхода из игры
CU или ***Cya*** - See You Later, увидимся позже
Ding - сообщение о том, что игрок получил новый уровень
DoT - Damage Over Time, эффект, чаще всего яд, периодически наносящий определенный вред цели на протяжении определенного времени
Drop - выпадание предметов или денег из монстров
Emote - выражение эмоций посредством специальных анимаций
EP, ***Exp*** или ***XP*** - Experience Points, экспа, очки опыта
EQ - EverQuest
Flame или ***Flaming*** - споры и перепалки в резкой форме, чаще всего на форумах
GF - герлфренд
GM - геймmастер
Grief Player или ***Griefer*** - игрок, поставивший себе цель портить окружающим удовольствие от игры
GTG или ***G2G*** - Good to Go, так держать
Guild - гильдия
IMO или ***IMHO*** - In My (Humble) Opinion, по моему (скромному) мнению
INC - Incoming! Предупреждение о нападении
IRL - In Real Life, в реальной жизни
J/K или ***JK*** - Just Kidding, шучу
K или ***KK*** - Okay
KS - Kill Stealing, убийство цели другого игрока, воровство экспы
Lag - лаг, задержка сигнала из-за проблем сервера, медленного канала к серверу и т.п.
LFG - Looking for Group, хочу присоединиться к группе
LMAO - Laughing My Ass Off, ну очень громко смеюсь
LOH - Low on Health, сообщение о крайне низком здоровье. Также LOH означает умение паладина Lay on Hands
LOL - Laugh Out Loud, громко смеюсь
LOM или ***LOP*** - Low on Mana или Low on Power, игрок нуждается в отдыхе для восстановления запаса маны
Loot - лут, добыча
Lvl - Level, уровень
MMORPG - Massively Multiplayer Online Roleplaying Game, многопользовательская онлайновая ролевая игра
MOB - Mobile Object, игровой NPC
Newbie - нуб, неопытный игрок
Ninja loot - скоростной сбор добычи. Иногда употребляется для обозначения воровства
NP - No Problem, нет проблем
NPC - Non-Player Character, любой персонаж или монстр в игре, который не управляется игроками
OIC - Oh I See, понятно
OMW - On My Way, уже иду, направляюсь
OOM или ***OOP*** - Out of mana или Out of Power, игрок нуждается в восстановлении запаса маны
OOW - On our way, мы уже идем
OT - Off Topic, оффтопик, обозначает, что содержимое сообщения не соответствует теме
OTM - On the move, лидер группы сообщает о начале движения
Pet - помощник-NPC, находящийся под управлением игрока или другого NPC
Ping - интервал времени (в миллисекундах), на протяжении которого пакет данных проходит от компьютера пользователя до сервера и обратно
Plz - Please, пожалуйста
Powerleveling или ***PWL*** - процесс ускоренной прокачки персонажей при помощи высокоуровневых игроков
Pull - вовлечение NPC или монстра в схватку
Puller - персонаж, который "пулит" монстров, завлекая их к основной группе
PvE - Player vs Environment, тип игр, в которых игроки сражаются только с NPC и монстрами
PvP - Player vs Player, тип игр, где есть возможность убивать других персонажей
PvPer - игрок, который атакует и убивает персонажей других игроков, преследуя определенные цели
PKer - Player Killer, плееркиллер. Игрок, убивающий персонажей других игроков ради самого процесса убийства
Rdy - Ready, готов
RL - Real Life, реальная жизнь
ROFL - Rolling on the Floor Laughing, катаюсь по полу от смеха
ROFLMAO - усиленный вариант предыдущего выражения (смеюсь так, что задница отваливается)
RUN - Беги!
Spam или ***Spamming*** - спам, раздражающие повторные сообщения по каналам чата
Spawn - спавн, периодическое возрождение существ
Tank - персонаж игрока, способный выдержать мощные физические атаки противников
Taunt - специальный скилл, отвлекающий внимание цели от более слабых членов группы
Train - поезд, большая группа противников, преследующая персонаж
Twinking - снабжение низкоуровневого персонажа мощным снаряжением и оружием
TY или ***TNX***- Thank You, спасибо
Uber - супер, термин для обозначения исключительно мощного игрока или монстра
VI - Verant Interactive, предыдущее название компании-разработчика, которая теперь входит в состав Sony Online Entertainment
WB - Welcome Back, добро пожаловать обратно (приветствие возвратившемуся игроку)
Zone - зона, большая локация в EverQuest II или же переход между такими локациями

Legend of Mir 3

Кшаду

ПРОТИВ LOM'A



Жанр MMORPG **Издатель** Quality Games Online **Разработчик** Wemade Entertainment **Рекомендуется** Pentium III 700 MHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
Сайт www.mir3europe.com



Вот и вся статистика. Клон, однако, и в Корее клон



Сложно сказать, по какому поводу сходняк. Народ не признается. Или не говорит по-английски

Чудеса южнокорейской виртуализации принимают порой прелюбопытнейшие обличия. Увидишь такое, зажмуришься, тряхнешь головой посильнее, затем откроешь глазки - ан нет, не померещилось. И вдохновенно несешься в туалет. Облегчаться.

Сложно сказать, какая именно муза посетила головы разработчиков Legend of Mir 3, только очевидно, что в последний раз являлась сия старушка еще к тому самому типу, который декорировал стены родовой пещеры портретами мамонтов. Создать третью версию онлайнового клона "Диаблы", используя при этом графический движок, за который приличный девелопер лет пять назад рисковал бы поплатиться репутацией, - иных объяснений данному феномену, кроме как козни маразматичной пенсионерки-ударницы творческого труда, у меня нет.

О геймплее игры можно было б сложить песню. Боюсь, впрочем, что для адекватной передачи всех его нюансов потребовались бы весьма специфические образы, поэтому обойдемся без изысков. В сути внутриигрового конфликта разбирался долго, мутор-

Лорд Бичона. За спиной трон-кровать. Удобно



но, но понял примерно следующее: в провинции Бичон (Bichon) - бардак. Виновны в этом Силы Зла. Неплохо было б показать им, как они неправы. Дерзайте, славные герои!

Экран генерации персонажа предлагает шикарный ассортимент из трех (без малейших признаков какой-либо статистики) классов: Warrior, Sorcerer и Taoist (сотрудник локального Минздрава). После чего, не успевших толком отойти от мук выбора, нас немедленно отправляют непосредственно туда, где мучения очень скоро переходят в агонию. То есть в гущу игровых событий. Поскольку руководство по эксплуатации и прочие мануалы категорически отсутствуют, каждого новичка по прибытии ожидает гарантированный ступор, ибо совершенно непонятно, что же делать дальше.

Честно признаюсь в том, что и сам до сих пор имею об этом весьма смутное представление. Могу лишь вполне определенно предсказать проблемы всем избравшим магическую стезю, поскольку до седьмого уровня вашему колдуну (колдунше?) любое волшебство заказано. Если все же трудности на пути к познанию сверхъестественного вас не пугают, рекомендую заняться истреблением домашней птицы. Судя по всему, ее хозяева адекватно отнеслись к собственным перспективам в мире "третьего ЛоМа" и поспешили "сделать ноги", поэтому никаких претензий за творимое живодерство вы не дождетесь.

"Отъевшись" на цыплятах, переходите к крупному рогатому скоту. После чего вам уже будут не страшны и осторожные вылазки на дикую природу. Воинам начинать проще. В том смысле, что стадию "птицеедства" можно пропустить. И крайне не советую умирать. Так как единственное оживляющее средство, которое мне удалось обнаружить, - выход из игры и далее залогиниться заново.

Последний полезный совет будущим онлайновым мазохистам (буде такие найдутся) касается получения навыков. После достижения седьмого уровня (а также любых последующих, открывающих доступ к) приступайте к немедленным поискам торговца книгами. Приобретя соответствующий мануал, не забудьте попросить "букиниста" перевести написанное. Далее делаете на книжке банальный "даблклик" - и имеете право начать наслаждаться плодами собственной возросшей квалификации.

Как диагноз. У вышеописанного шедевра вряд ли был хотя бы малейший шанс дождаться от меня каких-либо слов, кабы не наличие клиента игры на журнальном диске. С другой стороны, вы можете попытаться собственноручно поймать меня на вопиющей субъективности и склонности к очернительству. Только это вряд ли.



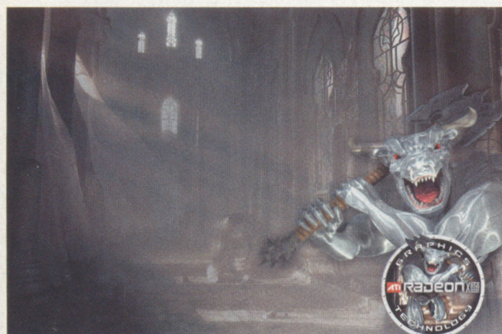
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	4 x 0,40	ИТОГО
Графика	5 x 0,20	4.2
Звук и музыка	5 x 0,10	
Концепция	4 x 0,20	
Ценность для жанра	3 x 0,10	

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Андрей ИВАНОВ
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
Дмитрий КОЛГАНОВ
Horse With No Name

ATi ставит рекорд... для себя



Компания ATi Technologies объявила о результатах первого квартала 2005 финансового года. Прошедшие три месяца оказались для фирмы сверхприбыльными. Доходы возросли с $469,7 млн. до $613,9 млн., при этом валовая прибыль увеличилась на 34,2%. Чистая прибыль достигла $63,7 млн. - по $0,25 на акцию, против прошлогодних результатов в $47,4 млн. и $0,19 на акцию. На достигнутом ATi останавливаться не собирается, тем более что недавно она выпустила новую серию Hi-End карточек, получивших название X850 - Д.К.

Война форматов



Думается, ни для кого не секрет, что на данный момент на рынке носителей следующего поколения существуют два лагеря: Blu-Ray-диски от Sony (разработанные специально для PS3) и HD-DVD, предлагаемые Optical Storage Research Consortium. Продукция Sony отличается более высокой плотностью записи, позволяющей разместить на однослойном диске до 27 Гб, против 20 Гб у HD-DVD. По идее, у кого больше размер, тот и победил, однако есть одно "но". Оказывается, при производстве Blu-Ray-дисководов их создатели столкнулись с проблемой совместимости с обычными DVD, которые вошли в обиход не так уж и давно. И в то время как совместные приводы Blu-Ray и DVD находятся лишь в разработке, компании Toshiba и Memory-Tech уже создали HD-DVD-дисковод свободно читающий стандартные DVD-диски (см. врезку). Именно поэтому на данный момент развернулась настоящая война, когда две фирмы пытаются заручиться поддержкой крупных компаний, чтобы те использовали именно их формат носителей. На данный момент дела обстоят следующим образом: за Blu-Ray-формат ратуют такие гиганты, как Sony Pictures Entertainment, The Walt Disney Company и 20th Century Fox (среди производителей - Samsung, LG, Philips, Thomson, Hitachi, Sharp и Pioneer). За HD-DVD - Warner Bros, Paramount Pictures, Universal Pictures и New Line Cinema (среди производителей NEC, Sanyo, Toshiba и Memory-Tech). При этом Disney не собирается выпускать диски только на Blu-Ray, но будет поддерживать и HD-DVD. Пока окончательно не понятно, что в конечном итоге придет на смену ставшему уже привычным DVD, однако мы будем следить за этой "войной форматов". - Д.К.

Эти дяденьки - за Blu-Ray



Без болезни

Началом этой истории можно считать прохладное ноябрьское утро, когда я решил вынести мусор к ближайшему баку. Я и раньше замечал, что если у соседей появляется огромное желание что-либо выбросить, а выбросить все-таки жалко, то они оттаскивают это что-либо на мусорку и оставляют его у всех на виду. Может, кому сгодится. Вот и в то утро мне навстречу попались две женщины, которые только что оставили у бака огромный мешок, рассчитанный на 50 кг веса. Мешок был широко раскрыт и полон видеокассет. В эру DVD желание выбросить старье взяло верх. Я еще тогда подумал, что ведь и диски DVD когда-нибудь ждет та же участь.

Каково же было мое удивление, когда под занавес 2004 года выяснилось, что подобная, пока еще гипотетическая ситуация спровоцировала изобретение нового типа носителя. Заранее подсластить горьковатую пилюлю смены форматов решили компании Memory-Tech и Toshiba. Правда, речь уже идет о переходе с обычных DVD на HD DVD (HD - High Definition - DVD-диски высокого разрешения).

Новинка представляет собой односторонний двухслойный диск. Верхний слой, тот, который ближе к оптической головке плеера, позволяет хранить данные в формате DVD. Нижний слой - в формате HD DVD. Первый слой вмещает 4.7 Gb, что соответствует спецификациям современных DVD-дисков, второй - 15 Gb. DVD'шный слой может быть проигран на любом из современный DVD-плееров.

Фишка в том, что на подобные диски будут записываться две копии одного и того же фильма - в DVD и HD DVD форматах. Покупатель сможет смотреть DVD-версию на обычном плеере, а после покупки не самого дешевого HD DVD плеера - любоваться улучшенной картинкой на новом девайсе.

Структура диска позволяет не только использовать слои для создания копий одного и того же фильма, вместо DVD-варианта можно записать промо-материалы или саундтрек фильма.

Современное оборудование компании Memory-Tech позволяет приступить к выпуску таких дисков уже сейчас. Стоимость их производства будет сравнима с затратами на выпуск обычных двухслойных DVD или HD DVD, т.к. физическая структура у них одинакова.

HD DVD является форматом нового поколения, признанным организацией DVD Forum (www.dvdforum.org), которая представляет интересы 230 компаний, связанных с производством потребительской электроники, информационными технологиями и созданием контента. Появление на рынке плееров HD DVD и соответствующего программного обеспечения для видеостудий ожидается в конце 2005 года. Считается, что появление телевизоров HDTV (с экранами огромных размеров) подхлестнет потребность рынка в дисках HD DVD.

"Этот диск позволит поставщикам контента плавно перейти с формата DVD на HD DVD, также он повысит заинтересованность потребителей в приобретении техники HD DVD. Мы предлагаем своеобразный мост в будущее, использование которого не приведет к дополнительным производственным затратам", - так обрисовал ситуацию Хисаши Ямада, один из главных функционеров принадлежащей Toshiba компании Digital Media Network. - HWNN

TurboCache от NVIDIA

TurboCache™

Компания NVIDIA объявила о выпуске новых графических процессоров с поддержкой фирменной технологии TurboCache. Первым девайсом, использующим эту систему, стал младший представитель шестого поколения GeForce - GF6200. Основное отличие новой разработки - программно-аппаратная технология, которая позволяет GPU выводить данные прямо в системную память вместо локальной графической памяти, что снижает требования к ее объему. Также, по официальному заявлению NVIDIA "переработала архитектуру графического 3D конвейера для процессора GeForce 6200 с технологией TurboCache для вывода данных из GPU в оперативную память с использованием двунаправленной шины PCI Express. Менеджер TurboCache динамически распределяет память для достижения максимальной производительности, в то время как интеллектуальные программные алгоритмы поднимают производительность приложений на максимальный уровень". Конец цитаты.

Если верить тестам NVIDIA, их новый видеоадаптер по своим показателям сравним с продукцией ATi x300. - Д.К.

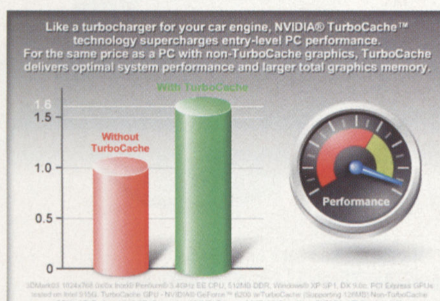


Диаграмма демонстрирует рост производительности систем начального уровня при использовании видеокарт с технологией TurboCache

100 Гб в кармане

Компания Fujitsu выпустила серию портативных жестких дисков, получившую название HandyDrive Data Edition. Эти диски работают с USB-интерфейсом 2.0, что обеспечивает скорость передачи данных до 480 Мбит/с. Выпускаются новые устрой-





ства объемом в 40, 60, 80 и 100 Гб. При размерах 135x75x15 мм, HDDE весит всего 180 грамм. Корпус выполнен из легкого, но прочного металла, что позволит предохранить произведение Fujitsu от физического воздействия. Производитель сообщил, что продукция стабильно работает со всеми версиями Windows, а также с Mac OS и операционками от Linux. Цена на устройства колеблется в районе $170-350, в зависимости от объема жесткого диска. - Д.К.



Sony просчиталась

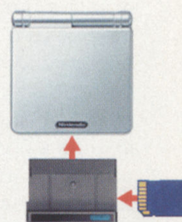


По подсчетам британских продавцов, их убытки, связанные с дефицитом новой версии PSTwo на полках магазинов, составили почти $146 млн. Все это объясняется недальновидностью и просчетами аналитиков Sony, которые не ожидали столь высокого спро-



са на PSTwo (функционально - та же самая PS2, но выполненная в миниатюрном варианте). Именно поэтому английские магазины недополучили почти 450 тыс. консолей, которые могли бы быть распроданы в канун рождественских праздников. Для того чтобы хоть как-то восполнить сложившийся дефицит, компании пришлось заняться перевозками приставок непосредственно из Японии, что оказалось достаточно дорогостоящей затеей, которая вместо доходов принесла одни убытки. - Д.К.

Новый девайс для Nintendo DS



Не прошло и месяца с момента релиза хэндхелда Nintendo DS, а создатели уже говорят о разработке новых девайсов для этого аппарата. Связано это, скорее всего, с тем, что детище Nintendo уступает своему основному конкуренту PSP в плане функциональности. Так, Nintendo DS пока не может воспроизводить файлы двух основных аудио- и видеоформатов - mp3 и mpeg.



Этот недостаток и должен буден компенсировать довесок к Nintendo DS под названием Play-Yan, который будет подключаться к порту, предназначенному для картриджей Game Boy.





Сами же файлы будут записываться на SD карту, которая вставляется непосредственно в Play-Yan. В продаже это устройство должно появиться в феврале 2005 года по цене $47. - А.И.

PSP: хороший старт



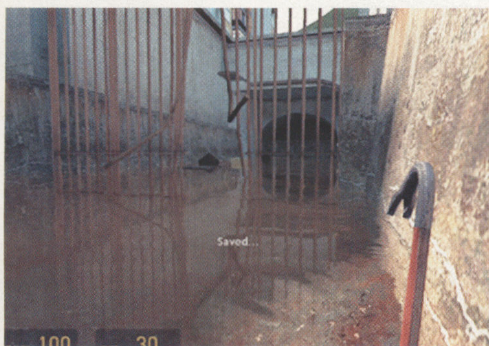
Представитель Sony Computer Entertainment, Коитиро Кацураяма, огласил результаты первого дня продаж нового хэндхелда. Из отгруженных двухсот тысяч сразу же разошлось 193056 аппаратов. Цифра, по сравнению с продажами Nintendo DS, не очень большая, но следует учесть тот факт, что PSP, в отличие от своего конкурента, стартовала только в Японии. По словам Кацураямы, до конца этого года Sony Computer Entertainment планирует продать 500 тыс. устройств. До конца текущего финансового года, который для SCE закончится тридцать первого марта, планируется продать три миллиона экземпляров.

Релиз PSP в Европе и Северной Америке состоится весной 2005 года. - А.И.

GeForce FX пригодны для HL2

Не секрет, что Valve не дружит с NVIDIA. Зато дружит с ATi. Поэтому HL2 чудно бегает на последних видеокартах от ATi, но еле дышит на семействе GeForce FX. Как выяснилось, такое положение было создано искусственно. О чем и сообщил сайт guru3d.com.

Есть такая утилита, 3dAnalyze называется. Она умеет эмулировать определенные фичи видеокарточек. В частности, она может заставить карты использовать только FP16 шейдеры и не выше, независимо от требований программ. При этом картинку в HL2 невозможно невооруженным взглядом отличить от исходной (HL2 требует поголовного применения FP24 шейдеров, что в большинстве случаев является явным излишеством). - HWNN





Слева - FP32 шейдеры, справа - FP16. Попробуйте найти отличия



"Нам слаще аромата роз табачный перегар..."

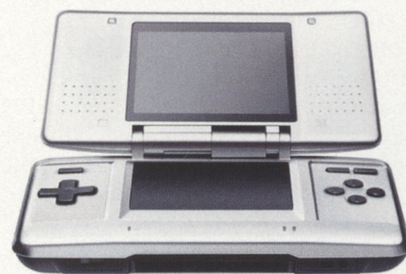
Минздрав предупреждает

Компания Thanko выпустила интересный девайс - пепельницу с USB-интерфейсом. Правда, компьютер для этого устройства - всего лишь источник питания, но с его помощью будет работать встроенный в пепельницу вентилятор, способный поглощать сигаретный дым и пропускать его через специальный угольный фильтр. Размеры устройства вполне стандартны для пепельниц 12x12x9 см. Правда, немного смущает вес девайса: почти 450 грамм. Цена на данное устройство составляет порядка $40. - Д.К.

Nintendo DS оказался ходовым товаром

Всего лишь двадцать дней оказалось достаточно для нового хэнхелда Nintendo DS, чтобы президент компании Nintendo Сатору Ивата объявил о том, что продажи преодолели рубеж в миллион коробок. Новая портативная система стартовала в США и Японии 21 ноября в сопровождении всего лишь шести игрушек, но это никаким образом не повлияло на темпы продаж. Наоборот, Ивата объявил о том, что поставки Nintendo DS в США вырастут на 40%. - А.И.





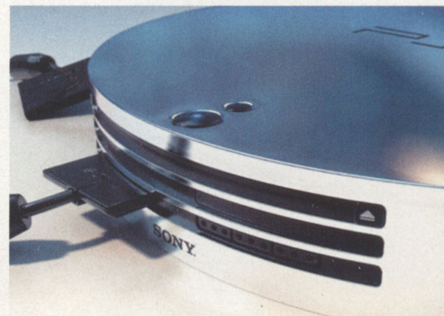
NVIDIA создает GPU для PlayStation 3



Концепт внешнего вида PS3, предложенный Сеймором Пауеллом

Компании Sony Computer Entertainment и NVIDIA подписали соглашение, по которому они объединят свои усилия для создания графического ядра (GPU) для консоли следующего поколения PlayStation 3. Кроме этого, в соответствии с договором Sony сможет использовать этот GPU от NVIDIA и в других своих продуктах, при условии отчисления необходимых роялти.

Еще один концепт от безымянного 23-летнего француза

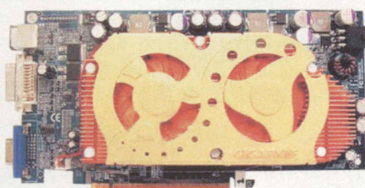


Функционеры калифорнийской компании не скрывают своей радости по поводу заключения этого контракта. Ведь он означает возвращение NVIDIA на рынок консолей, на котором себя вполне уверенно чувствует канадская ATi, подписавшая ранее договор с Microsoft о создании GPU для новой Xbox.

Производство GPU для PlayStation 3 будет вестись на совместной фабрике Sony и Toshiba Oita TS Semiconductor, которая расположена в Нагасаки.

Намеченные сроки выхода: весной 2006 в Японии, осень 2006 - в Америке и Канаде, а там и до Европы дело дойдет. - А.И., HWNN

Две GeForce 6600GT на борту



Компания Gigabyte планирует выпустить весьма оригинальную видеокарту 3D1, разместив на одной плате два ядра GeForce 6600GT с суммарным объемом памяти 256 Мб и шириной шины памяти 256 бит. Можно предположить, что такая система реализована путем использования интерфейса SLI в рамках одной платы, что косвенно подтверждается тем, что "классический" внешний SLI между двумя такими картами не предусмотрен. В итоге, согласно имеющимся результатов тестов предсерийного образца, проведенным на www.tomshardware.com, эта карта по производительности на 10-15% превосходит высшие модели карт, как ATi, так и NVIDIA. Цена же готового решения, как можно предположить, будет несколько ниже, чем у этих видеоакселераторов. - Д.В.

Возвращение "динозавров"

В последнее время новые консоли плодятся со скоростью правильных кроликов. Не желая упустить своего, компания Atari вспомнила молодость: в то время, когда все гонятся за новыми возможностями и технологиями, Atari обратилась к собственной классике. Внешним видом и джойстиками Atari Flashback копирует древний Atari 7800. В девайс перманентно прошито два десятка хитов 80-х с консолей Atari 2600 и Atari 7800. Ностальгирующим по детству индустрии предлагают выложить сумму в $59,95.





50 в одном!

Также в онлайновых шопах была замечена 8-битная приставка 50-in-1 Video Game от компании Gamevision. Ее необычность заключается в отсутствии системного блока, все необходимое железо умещается в контроллерах - джойпаде, напоминающем Dual Shock, и руле. Питается этот аппарат от трех батареек типа AA, с помощью трехметрового кабеля его можно подключить к телевизору, мобильной видеосистеме или портативному DVD-плееру. Стоит 50-in-1 Video Game немного скромнее своего собрата от Atari - всего $39,95. - А.И.

K7 - новый плеер



Компания Qoolqee выпустила новый плеер K7, по своему дизайну сильно смахивающий на телефоны от Samsung. Новинка действительно выглядит достаточно привлекательно: способна воспринимать файлы в форматах mp3, wav, ogg vorbis (жмет не так сильно, но качество звука намного выше, аналог Atrac3Plus). Также у нее имеются встроенный радиоприемник и микрофон. Выпускается плеер в нескольких вариантах - с объемом памяти в 128, 256, 512 и 1024 Мб. Размеры гаджета - 8x4,5x2,5 см, вес - 50 грамм. Устройство оснащено аккумулятором Li-Ion, которого должно хватить примерно на двадцать часов беспрерывной работы. - Д.К.

Конец WinAmp

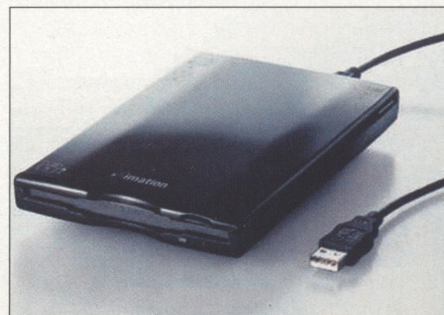
К сожалению, существующая сейчас пятая версия популярного плеера WinAmp - последняя. Дело в том, что недавно компанию Nullsoft покинули последние разработчики, стоявшие у ее истоков. В течение некоторого времени можно ожидать незначительные обновления этого ставшего классикой медиа-плеера, но новых версий можно уже не ждать. Распад команды ни для кого не стал неожиданностью, ведь он начался еще в 2003 году, когда после релиза WinAmp 5 уволился основатель и главный программист коллектива - Джастин Френкел (Justin Frankel). Окончательная чистка рядов прошла по инициативе владельца фирмы - компании AOL (купившей Nullsoft еще в 1999 году), которая в настоящее время испытывает достаточно серьезные финансовые затруднения. - Д.К.



It Really Whips the Llama's Ass!
(на фото - Джастин Френкел и лама)

FDD и кард-ридер в одном лице

Компания Imation объявила о выпуске нового внешнего флоппи-дисковода FD2X-FGW, оснащенного устройством чтения карт формата Memory Stick Duo, Memory Stick и Memory Stick Pro Duo. Новое устройство подключается к компьютеру посредством интерфейса USB1.1, что обеспечивает скорость передачи данных в 11,5 Мбит/с. Новинка должна работать со всеми виндами, начиная с 98 и заканчивая XP. При размерах в 10,3x1,8x16,3 см, устройство весит всего 320 грамм, выпускаться будет в двух вариантах, точнее в двух расцветках - черной и белой, ориентировочная цена - $64,99. - Д.К.



Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
aka =FPS=NewLander

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ ИГР. ЧТО КУПИТЬ?



— Чем покупка компьютера похожа на женитьбу?
— Ты выбираешь себе компьютер полгода, все взвесил и подсчитал. Но стоит тебе его купить и выйти из магазина, как за углом ты найдешь то же самое, только намного лучше и дешевле!

На носу (на момент написания этих строк) Новый год с рождественскими праздниками, под которые буржуинские игроделы традиционно выкидывают на прилавки все самое вкусное, что имеется в их закромах. Естественно, для того, чтобы играть во все это изобилие, надо иметь компьютер соответствующего уровня.

Понятно, что при наличии достаточного количества финансов можно просто на любимой красной "Феррари" заехать в любой магазин и сказать: "Заверните все самое-самое". Но будем ближе к реальности: мало кто может позволить себе такие жесты.

Поэтому рассмотрение конфигураций проведем в четырех ценовых категориях: до $400, 600, 800 и 1000 за системный блок (не забывайте, что еще минимум $200 понадобится на монитор, "клаву", мышь и колонки, если система берется с "нуля").
При подборе конфигурации не будем забывать о главном требовании - сбалансированности комплектующих. Нет смысла ставить мощнейшую видеокарту на систему с медленным процессором и малой памятью. Как не имеет смысла и обратное. В целом в плане оптимального соотношения процессора и видеокарты (а именно они да еще оперативная память определяют скорость в играх) можно сделать следующий вывод: их стоимость должна быть примерно равной или с небольшим перевесом в пользу видеокарты - это правило для игровых систем практически безотказно.
Итак, приступим.

Лучшее из худшего. Система за $400

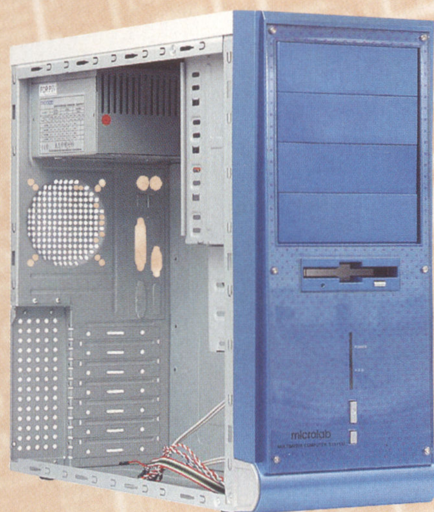
Система за такие деньги накладывает жесткие ограничения на комплектующие и требует максимально верного их выбора: на счету каждая копейка. Не стоит рассчитывать на заоблачные показатели производительности такой машины в современных играх на высоких установках, но просто поиграть в них без тормозов она позволит. Наиболее производительные решения в области отдельных компонентов также стоит оставить в стороне: установка даже одной железяки такого уровня полностью загубит производительность всех остальных, поскольку на них просто не хватит денег.
В данном случае альтернатива небогатая: бюджетные модели процессоров Intel Celeron и AMD Athlon XP (или Sempron) ценой заметно ниже $100. Celeron имеет смысл брать только последнего семейства на ядре Prescott (Celeron D): в играх он примерно на 25% быстрее предшественника на ядре Northwood при равной тактовой частоте.
В итоге в эту категорию попадают такие процессоры, как Celeron D 320 (2,4 ГГц, разъем Socket 478) ценой порядка $80 или Sempron 2400+ под Socket A за $65 (в обоих случаях - в боксовом варианте).
Производительность этих процессоров в играх примерно равна.
У Celeron D на ядре Prescott можно отметить отличный разгонный потенциал, который позволяет заметно увеличить скорость с повышением тактовой частоты. Для этих процессоров при разгоне не редок результат в 3,5 ГГц и даже выше, а архитектурные улучшения позволяют получить больший эффект от разгона, чем у предшественника; Celeron на ядре Northwood тоже "гнался" весьма хорошо, но прирост производительности при этом был невелик.
К сожалению, под эту ценовую категорию подпадают лишь процессоры Intel под разъем Socket 478, поскольку самый дешевый из "камней" Intel под LGA 775 - Celeron D model 335 2,8 ГГц - стоит в боксовом варианте порядка $120, да и "материнки" с поддержкой этого разъема стоят дороже. Поэтому наш выбор - заслуженный i865PE. Разумным вариантом можно будет считать плату от не слишком жадных, но хорошо зарекомендовавших себя производителей: ASRock, GigaByte, Epox, Albatron и Soltek. Например, EPoX EP-4PDA3I за $73.
Для системы на базе AMD подойдут "мамки" на давно проверенном чипсете nForce2 (можно купить по цене от $50 за самые дешевые модели от приведенных чуть выше брендов).
Но лучшим выбором, пожалуй, будут платы на nForce2 400Ultra, если у вас есть возможность найти дополнительно долларов 15-20.
512 Мб на сегодня - разумный минимум оперативной памяти для современных игр, а ее нехватка способна досадить даже больше, чем медленный процессор или слабая видеокарта. При нехватке ОЗУ начинает использоваться файл подкачки на жестком диске, скорость передачи информации через него в десятки раз ниже, что приводит к периодическим подтормаживаниям. А уж чем обернется даже двухсекундный "фриз" в самый ответственный момент игры - можете догадаться сами. Поэтому наш выбор - пара модулей по 256 Мб в двухканальном режиме от не слишком фешене-

Комплектующие/Система	На основе AMD	На основе Intel
Процессор	AMD Sempron 2400+ [BOX] $65	Celeron D (model 320) 2,4 ГГц [BOX] $80
Материнская плата	MSI K7N2 Delta2-LSR $68	EPoX EP-4PDA3I, i865PE $73
ОЗУ	2x256 Мб DDR400 Samsung $78	
Жесткий диск	80 Гб SATA 7200 rpm 8 Mb cache Samsung SpinPoint P80 $66	
Видеокарта	128 Mb AGP ATI GeCube Radeon 9550 Speedy Edition(Ultra) $85	
Звук	Встроенный	
FDD	3,5" 1.44 Мб NEC $7	
Оптический привод	DVD-ROM Toshiba 16x/48x SD-M1912 IDE OEM $24	
Корпус	LCT PL 0313-3 350W ATX (USB + AUDIO) $32	
Итого	$419	$439

бельного, но достойного производителя (Hyundai/Hynix или Samsung). Один модуль обойдется примерно в $36-40 (впрочем, цены на RAM весьма переменчивы - вполне возможно, что на момент выхода статьи цена будет заметно отличаться от указанной в любую сторону). Брать память DDR333 смысла не имеет: она стоит столько же, сколько и DDR400, но уступает в производительности. Даже если DDR400 будет работать совместно с AMD Sempron в синхронном режиме (т.е. как DDR333), то, скорее всего, появится возможность за счет "запаса прочности" либо разогнать процессор до шины 200 МГц, либо уменьшить тайминги памяти (если вы опасаетесь разгона или процессор не гонится).

Флоппик можно брать любой марки - их цена и надежность у всех примерно одинаковы.

Привод оптических дисков: в зависимости от предпочтений, это либо DVD-ROM за $25 (рекомендовал бы модели Toshiba как читающие любые диски, достаточно надежные и при этом недорогие), либо CD-RW примерно за те же деньги. В идеале при наличии финансов поставить комбо-привод DVD/CD-RW ($40-45). Привод с записью DVD в концепцию сверхбюджетного игрового компьютера уже никак не вписывается.



Корпус - LCT или Microlab с 350-ваттным блоком питания и выводом на переднюю панель USB и аудиоразъемов. Цена их невелика (в районе $32-40), качество же для бюджетного варианта вполне приемлемо.

Жесткий диск - 80 Гб. Лучше, конечно, с интерфейсом SATA, т.к. до следующего апгрейда IDE вполне может не дожить, что потребует покупки нового "винта". Если есть лишние $20 - стоит взять сразу 120-гиговый диск (опытным путем давно установлено, что слишком больших HDD не существует в природе).

Видеокарте стоит уделить особое внимание. Агрегаты типа GeForce FX5200 или Radeon 9200 (не говоря об их урезанных версиях) являются издевательством над геймерами и не способны дать достаточную скорость в современных играх. Обрезки типа 5600XT или 9600SE также недалеко ушли от этих недокарточек. Так что наилучшим выбором будет, пожалуй, GeCube Radeon 9550 Speedy Edition (Ultra). Стоит он лишь чуть дороже своих собратьев по недорогому семейству 9550, но резко превосходит их штатными частотами: 400/500 МГц соответственно на чипе и памяти против 250/400 МГц у обычных карт на этом чипе. В итоге эта карта опережает полноценный необрезанный Radeon 9600, т.к. их архитектура полностью идентична, и приближается к Radeon 9600XT (причем память со временем доступа 3,3 нс гарантирует работу на частоте 600 МГц, соответствующую штатной частоте памяти 9600XT, а графическое ядро в неразогнанном состоянии уступает Radeon 9600XT лишь 20% - и это при более чем полуторакратной разнице в цене).



Непревзойденная карточка в секторе low-end: GeCube Radeon 9550 Speedy Edition

На крайний случай можно взять карту на легендарном GeForce 4 Ti 4200 - пусть нет аппаратной поддержки DirectX 9, но по чистой производительности она оставляет позади более современные и дорогостоящие решения. Это обеспечивается схемой 4x2 (4 конвейера по 2 текстурных блока на каждом), тогда как карты семейств GF5600 и R9600 имеют схему 4x1. Уступает им Ti 4200 лишь при активизации анизотропной фильтрации и полноэкранного сглаживания за счет менее экономичной реализации этих функций (которые для системы low-end являются роскошью), ну и, конечно, в реализации шейдерных инструкций. Но ее выбор для современной игровой системы нижнего ценового диапазона вполне оправдан.

Цена R9550PE от GeCube - порядка $85, Ti4200 дешевле примерно на $5-10.

МАРКЕТИНГ ПРОТИВ ЛОГИКИ



Достаточно новые бюджетные процессоры AMD Sempron вышли в вариантах для платформ Socket A и Socket 754.

Версии для Socket A основаны на архитектуре ядра Thoroughbred (старшая модель 3000+ - на основе ядра Barton) с частотой системной шины 166 МГц. Эти процессоры привлекают внимание низкой, даже в сравнении со старыми Athlon XP, ценой при более высоком рейтинге производительности.

Но не все так просто и радужно. Рейтинги процессоров Sempron при внимательном рассмотрении выглядят откровенно завышенными: при равном рейтинге с Athlon XP тактовая частота Sempron ощутимо ниже. Сравним для примера старшую модель под Socket A Sempron 3000+ (тактовая частота 2 ГГц - 166 МГц x 12) с Athlon XP 2800+ на ядре Barton (2,08 ГГц - 166 МГц x 12,5). При абсолютно идентичной архитектуре более высокая частота (а значит - и производительность) - на стороне "медленного" Barton 2800+, уступающего в рейтинге целых 200 единиц.

Но, поскольку высокий рейтинг процессоров Sempron Socket A не сопровождается столь же высокой ценой (Sempron 3000+ стоит около $130, а Athlon XP 2800+ Barton порядка $140), по соотношению "цена/качество" они примерно соответствуют старым Athlon XP. Видимо, подобные выходки с рейтингами и ценой призваны подтолкнуть покупателей к приобретению новых Sempron вместо старых версий процессоров (ведь обычный покупатель ориентируется по цифрам на маркировке, поэтому больший рейтинг за меньшие деньги выглядит для него очень заманчиво).

Для процессоров этого семейства под Socket 754 ситуация складывается еще смешнее: Sempron 3100+ по тактовой частоте равен Athlon 64 2800+, вдвое уступает ему по объему кэш-памяти и не имеет поддержки 64-битных вычислений. Цена при этом ниже лишь чуть-чуть: $130 против $145 - тут Sempron уже явно уступает по параметру "цена/производительность".

В целом видно, что система на базе Intel вписаться в 400 баксов не способна без существенного падения характеристик (например, отказа от половины оперативной памяти или менее значительного, но суммарно весьма ощутимого удешевления ряда компонентов - чуть более медленный процессор, матплата на более старом чипсете и т.п.). Систему же на основе AMD вполне можно вписать в эти рамки, купив более простую материнскую плату без поддержки SATA и более дешевый ATA-винчестер того же объема. При работе на штатных частотах системы будут примерно равны, поэтому брать в данном ценовом диапазоне систему на основе Intel без расчета на разгон вряд ли есть смысл. Но в разогнанном виде Celeron D способен проявить себя в полной мере, так что для поклонников оверклокинга это может быть неплохим выбором.

Мэйнстрим. Система за $600

В этой ценовой категории исходить будем из того, что стоит улучшить в описанной выше конфигурации с учетом дополнительных средств. Есть два основных пути усиления: первый - максимальное наращивание производительности, второй - и улучшение общей функциональности с меньшим приростом быстродействия. Учитывая игровую направленность, как журнала, так и его читателей, уделим больше внимания первому направлению, ограничившись в остальном установкой комбопривода и чуть более качественным корпусом.



Для системы на основе Intel, конечно, хочется поставить полноценный Pentium 4 с современной материнской платой на i915P (ибо тут уже ставить переделки старых чипсетов под новый процессорный разъем как-то несолидно). Увы, это не оправдает себя. Самый дешевый Pentium 4 под разъем LGA 775 стоит около $180 (model 520, 2,8 ГГц): при такой цене процессора (и современной материнской платы под него) у нас просто не будет денег на заметное улучшение видеоподсистемы. Так что обойдемся старым

Комплектующие/Система	На основе AMD	На основе Intel
Процессор	Athlon 64 2800+ [BOX] $145	Celeron D (model 335) 2,8 ГГц [BOX] $120
Материнская плата	GigaByte GA-K8NS, Socket 754 $89	GigaByte GA-8I915P-G $108
ОЗУ	DDR400 512 Mb Samsung $74	2x256 Мб DDR400 Samsung $78
Жесткий диск	80 Гб SATA 7200 rpm 8 Mb cache Samsung SpinPoint P80 $66	
Видеокарта	128 Mb PCI-E Leadtek PX6600-TD128 (для AMD - аналог с AGP 8x) $149	
Звук	Встроенный	
FDD	3,5" 1.44 Мб NEC $7	
Оптический привод	DVD/CD-RW Toshiba SD-R1612B IDE OEM $47	
Корпус	Microlab M4103 350W ATX (USB + AUDIO) $36	
Итого	$621	$605

добрым Celeron'ом, но большей частоты - 2,8 ГГц (model 335) примерно за $120. Материнскую плату имеет смысл взять на современном чипсете i915P для большей эффективности последующего апгрейда: например, GigaByte GA-8I915P-G за $108. Эта или ряд подобных плат наряду с использованием стандартного для этого чипсета видеоинтерфейса PCI-Express предоставляют возможность пользователю сэкономить деньги на памяти за счет использования привычной и относительно недорогой DDR400 вместо DDR-II 533, которая показывает при большей частоте и цене примерно ту же производительность (сказывается высокая латентность данного типа памяти).

Видеокарта для данной системы нам требуется на основе PCI-E. По цене подойдет GeForce 6600 - "мэйнстримовая" карточка последнего поколения, заметно опережающая по производительности решения на основе более старых карт той же цены (например, Radeon X600 - PCI-E-вариант известного Radeon 9600XT).Так, например, модель 128 Mb PCI-E Leadtek PX6600-TD128 в retail-поставке обойдется в $149.



Система на основе AMD в этом ценовом диапазоне уже предоставляет возможность для качественного скачка: процессор Athlon 64 2800+ [BOX] обойдется примерно в $145 (почему не имеет особого смысла брать более дешевый Sempron 3100+ Socket 754, написано во врезке). Материнская плата на чипсете nForce3 250 GigaByte GA-K8NS обойдется в $89. В итоге связка "процессор + материнская плата" для платформы AMD в рамках данного уровня цены готовой системы на основе полноценного процессора нового поколения с неплохой материнской платой по стоимости получается практически равной связке бюджетного процессора Intel с современной "матерью". При этом она однозначно лидирует по скорости и имеет принципиальное преимущество в виде поддержки 64-битных вычислений, использующихся пока мало, но роль которых в ближайшем будущем резко повысится (в том числе и в играх: уже есть информация о "заточке" некоторых разрабатываемых игр под использование принципиальных преимуществ этих процессоров, в частности, для реализации более совершенного AI).

Единственный минус, связанный с этой платформой, - трудность подбора видеокарты. На момент написания этих строк AGP-варианты GeForce 6600 только готовятся к запуску в серию (и пока точно не известно, будет ли вариант карты от ATi под этот разъем). Установка же решений прошлого поколения той же ценовой категории (порядка $150) вместо новейших GeForce6600 или Radeon X700 скажется губительно на производительности системы в игровых приложениях.

Впрочем, уже анонсированы материнские платы на чипсете nForce4, поддерживающем видеоразъем PCI-E x16, но пока найти его в продаже трудно. Так что, если на момент покупки вами компьютера этой ценовой категории не удастся найти подходящую видеокарту последнего поколения для системы от AMD, лучше все же взять систему на основе Intel. Несмотря на то, что процессор в таком случае намного слабее, общая производительность системы в игровых приложениях будет выше.

Оперативную память оставляем прежнего объема. Но для системы на основе Athlon 64 Socket 754 лучше взять один модуль на 512 Мб, т.к. эти процессоры имеют встроенный одноканальный контроллер памяти. Видно, что в эту ценовую категорию система на основе Intel вписывается практически идеально, тогда как AMD-вариант несколько выходит за рамки $600 (имея, правда, заметное преимущество в плане быстродействия). Но в случае с AMD камнем преткновения может стать отсутствие возможности установить видеокарту последнего поколения (из попадающих в рамки данного ценового уровня) на имеющиеся материнские платы.

Мэйнстрим высокого полета. Комп за $800

Данный уровень уже позволяет помимо наращивания чистой производительности улучшить функциональность компьютера (корпус с БП - в первую очередь - вышеприведенные варианты даны лишь как "спасательный круг" в условиях безденежья). Установка в него видеокарты "высшего эшелона" нецелесообразна (GF6800 стоят свыше $300, а GF6800GT или X800Pro - около $450), а наиболее мощные процессоры с картой "верхнего мэйнстрима" (которые, пожалуй, наиболее полно подходят для подобной системы) типа GeForce 6600GT или Radeon X700XT будут использоваться не в полную силу.
Из корпусов можно порекомендовать такие решения, как модели Inwin серии S или J или ASUS Ascot 6AR с БП мощностью 340-420 Вт. Качество, как самих корпусов, так и их БП не вызывает сомнений. Они очень удобны в сборке (за счет продуманной конструкции) и при эксплуатации (благодаря качественному изготовлению, шум от них, как правило, заметно ниже, чем от 30-долларовых "тазиков").
Блоки питания в этих корпусах надежнее и гарантированно выдают заявленную мощность, что с повышением производительности (а вместе с ней - энергопотребления и тепловыделения системы) играет немаловажную роль.



ASUS 6AR - пожалуй, лучший корпус среднего ценового уровня

Видеокарта – Radeon X700XT или GeForce 6600GT: они основаны на той же архитектуре, что и X700 и GF 6600, рассмотренные выше, заметно отличаясь более высокими тактовыми частотами (и, соответственно, производительностью).
В случае с Athlon 64 описанных в прошлом варианте проблем, скорее всего, не будет, т.к. производство GeForce 6600GT под разъем AGP уже налажено (в отличие от GeForce 6600) и на момент выхода журнала трудностей с их покупкой в России возникнуть не должно.
Оперативную память оставляем прежнего объема (1 модуль 512 Мб для Athlon 64 и 2 по 256 Мб для Pentium 4). Выгоду в цене Athlon 64 направляем на улучшение качества памяти: в случае разгона системы

Комплектующие/Система	На основе AMD	На основе Intel
Процессор	Athlon 64 2800+ [BOX] $145	Pentium 4 2.8 GHz (Processor 520) [BOX] $178
Материнская плата	GigaByte GA-K8NS, Socket 754 $89	GigaByte GA-8I915P-G $108
ОЗУ	DDR500 512 Мб Patriot [Box] $102	2x256 Мб DDR400 PC3200 Samsung $78
Жесткий диск	120 Гб SATA 7200 rpm 8 Мб cache Samsung SpinPoint P80 $85	
Видеокарта	128 Мб Sparkle 6600GT AGP $224 (ориентировочно)	128 Мб Sparkle PCI-E PX 6600GT $215
Звук	Встроенный	
FDD	3,5" 1.44 Мб NEC $7	
Оптический привод	DVD/CD-RW Toshiba SD-R1612B IDE OEM $47	
Корпус	360 Вт ASUS Ascot 6AR2/360 $86	
Итого	$800	$804



GeForce 6600GT под разъем AGP уже производится

это будет иметь важное значение, т.к. "гнать" ее можно только по шине, а система на 64-битном "Атлоне" куда более критична к работе шин процессора и памяти в синхронном режиме, чем на основе процессоров Intel. Если разгон не предусматривается, то память стоит оставить обычную, а разницу в стоимости пустить на DVD-RW, винчестер большей емкости или отдельную звуковую карту.



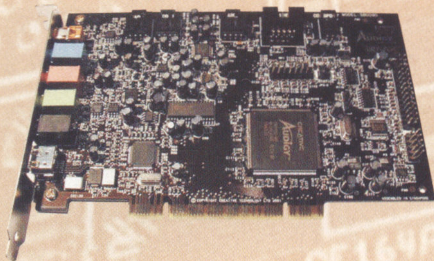
Если собрались разгонять Athlon 64 - позаботьтесь о быстрой памяти

Как видим, обе системы вполне укладываются в рамки $800 и по производительности, в принципе, достаточно близки (с некоторым преимуществом Athlon 64). Минус системы на основе AMD в данной конфигурации - отсутствие слота PCI-E x16, из-за чего будет затруднен апгрейд видеокарты в будущем. Так что при возможности стоит купить материнскую плату на чипсетах nForce 4 или VIA K8T890, в которых имеется поддержка данного интерфейса (пока такие материнские платы купить у нас в стране практически невозможно, но они уже серийно производятся и к моменту выхода номера, скорее всего, будут доступны).

Бюджетный hi-end. Система за $1000

Почти что топовый уровень. Для систем такого класса стоит в сравнении с "мэйнстримом" улучшить звуковую подсистему (повышение качества звука и разгрузка процессора), довести объем памяти до гигабайта (этого достаточно практически для любой современной игры на любых настройках) и либо повысить уровень процессора, либо резко увеличить функциональность (DVD-RW, повышение до "неприличных" размеров жесткого диска и т.п.). К сожалению, топовую видеокарту (а это $450 за действительно ощутимо более быстрые решения) установить не получится. Но и имеющейся с прошлого варианта пока будет вполне достаточно: лидеры прошлого поколения курят бамбук в сторонке и способны конкурировать с X700XT или GeForce 6600GT только при активизации высоких уровней полноэкранного сглаживания (помогает их большая ширина шины памяти - 256 против 128 бит).
Система на основе Pentium 4 в рамках данной цены позволяет поднять частоту процессора до 3,2 ГГц (3 ГГц брать не имеет смысла - цена ниже всего на $12) и, в равной степени с системой на основе AMD, повысить функциональность.
С компом на основе AMD вариантов больше: можно остаться на Socket 754, поставив процессор 3200+, а можно перейти на новейшие Athlon 64 3000+ для Socket 939 на ядре Winchester, изготавливаемом по технологическому процессу 0,09 мкм. Я рекомендую второй вариант: процессоры под этот разъем используют двухканальный режим работы памяти, что несколько улучшает производительность, а "тонкий" техпроцесс способствует улучшению возможностей разгона (помните о желательности синхронной работы памяти и процессора). По статистике сайта www.overclockers.ru, все процессоры на этом ядре





Комплектующие/Система	На основе AMD	На основе Intel
Процессор	Athlon 64 3000+ [BOX] Socket 939 $176	Pentium 4 3,2 ГГц (Processor 540) [BOX] $243
Материнская плата	Abit AV8 K8T800Pro Socket 939 $115	GigaByte GA-8I915P-G $108
ОЗУ	DDR500 2x512 Мб Patriot [Box] $209	2x512 Мб DDR400 PC3200 Samsung $148
Жесткий диск	160 Гб SATA 7200 rpm 8 Мб cache Samsung SpinPoint P80 $96	
Видеокарта	128 Мб Sparkle 6600GT AGP $224 (ориентировочно)	128 Мб Sparkle PCI-E PX 6600GT $215
Звук	Creative AUDIGY 5.1 OEM $40	
FDD	3,5" 1.44 Мб NEC $7	
Оптический привод	DVD/CD-RW Toshiba SD-R1612B IDE OEM $47	
Корпус	360 Вт ASUS Ascot 6AR2/360 $86	
Итого	$1000	$990

разгоняются минимум до 2400 МГц (притом что штатная частота работы Athlon 64 Socket 939 3000+ составляет 1800 МГц). Если мы установим память DDR500 (как и в прошлом варианте), это будет гарантировать работу процессора в синхронном с памятью режиме до частоты 2250 МГц, а если модули RAM попадутся удачные - то и больше.
Звуковой картой выбрана уже заслуженная Audigy 5.1 по причине того, что более новая и мощная Audigy2 заметно дороже, SB Live! уже откровенно устарела, а в применении к играм рассматривать звуковые карты не от Creative на настоящий момент просто бессмысленно.
В целом плюсы и минусы те же, что и в предыдущей ценовой категории, с той разницей, что производительность на штатных частотах будет примерно равной. Рекомендации по системам от AMD - те же.

Все выше, мощнее, дороже... Если хочется большего

Тут уже конкретно расписывать не хватит журнальной площади, поэтому рекомендации только самые общие.
В первую очередь - усиление видеоподсистемы на GeForce 6800GT (упрощенная 6800 не настолько превосходит по производительности 6600GT, чтобы был смысл ее брать) или ATi X800XT (при примерно $70-разнице в цене с X800Pro, имеющей несколько упрощенную архитектуру, логичнее выглядит покупка именно этой карты). GF 6800GT обойдется примерно в $450, X800XT - в $540.
Если дождаться выхода чипсетов от NVIDIA nForce 4 SLI для платформы AMD (которые уже выпускаются) или nForce 5 SLI (готовящиеся к выпуску), то можно будет установить на одну систему две видеокарты NVIDIA, работающие совместно через интерфейс SLI. Это повышает производительность системы в играх по сравнению с использованием одной такой видеокарты примерно на 70%.
Процессоры Athlon 64 FX и Pentium 4 Extreme Edition тоже ждут вас, как и масса всего прочего: более совершенный звук, навороченный корпус, RAID-массив жестких дисков и т.д., и т.п. - все зависит только от вашей фантазии и толщины кошелька.
Удачных покупок!

О моде в моддинге

Сейчас уже непопулярно при моддинге обходиться вульгарным "окошко прорезать и чтоб светилось побольше". Появляется немало "тюнингованных" корпусов, посвященных различным играм. В последнее время все больше таких произведений искусства связано с Half-Life 2. Несколько месяцев назад, задолго до релиза игры, фанат "халвы" Кристоф Джэмбон aka PilouX создал моддинговый корпус Black Mesa, который настолько впечатлил основателя Valve Software Гейба Ньювелла, что тот заказал PilouX еще один подобного типа для использования в качестве официального демонстрационного компьютера HL2, что автор не преминул сделать.
Оно и неудивительно: каждая деталь прошла кропотливую обработку для соответствия задумке в целом. Да и одним лишь корпусом со всем его содержимым дело не ограничилось: периферия тоже заметно отличается от изначального варианта.
Эти корпуса, хоть и наиболее известные вариации на тему HL2, но отнюдь не единственные. Ну, как, не появилось желания попробовать самим? Прецеденты уже есть!


Первый корпус Black Mesa...


и Black Mesa II для Valve




Клавиатура превращается...


Превращается клавиатура...


В элегантные руины

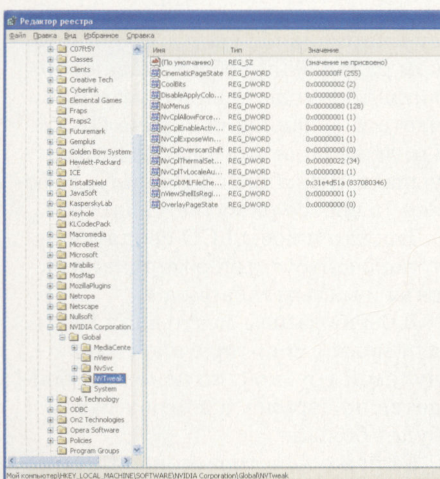
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
aka =FPS=NewLander

УХОД ЗА РЕЕСТРОМ

Когда не знаешь, что именно ты делаешь,
делай это тщательно.
Законы Мэрфи

Вряд ли для кого-либо является секретом то, что реестр - это важнейшая часть операционной системы, от состояния которой зависит нормальная работа Windows. Но при продолжительном функционировании системы реестр забивается разным мусором вроде ссылок на давно удаленные программы и файлы, что приводит к увеличению его размера и общему замедлению работы системы. Зачастую при некорректном удалении приложения (путем сноса папки с файлами установленного приложения вместо использования деинсталлятора программы или "Установки и удаления программ" панели управления Windows) переустановить его заново невозможно. Причиной этого являются сохранившиеся в реестре ссылки на то, что данное приложение установлено на компьютере. Программа установки, получив эти сведения, отказывается ставить программу повторно.

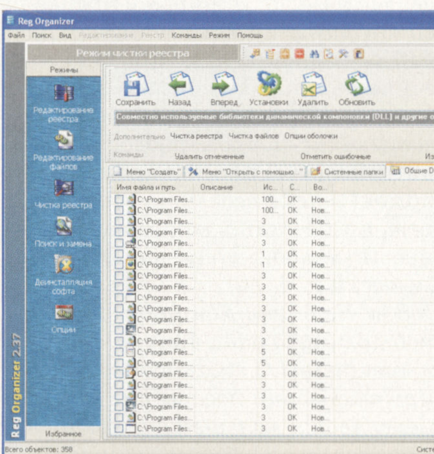
Можно, конечно, попытаться "почистить" реестр вручную с помощью встроенного в ОС редактора regedit (Пуск ➪ Выполнить ➪ regedit).



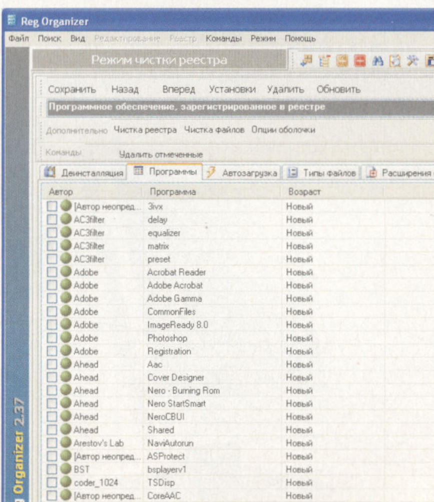
Встроенный в систему редактор реестра

Но в этом запутанном дереве, даже используя встроенный поиск, не так то просто найти то, что следует исправить (особенно, когда точно не знаешь, что именно следует искать). Неужели при отсутствии у пользователя специальных знаний по структуре реестра при появлении проблем с его работой придется переустанавливать систему заново? Да и при наличии оных искать после каждого удаления файла или программы ставшую ненужной ссылку на него в реестре тоже вряд ли захочется.

К счастью, все не так уж страшно. Существует немалое количество различных утилит, предназначенных для автоматической работы с реестром. По комплексу характеристик наиболее привлекательно выглядит бесплатная (для жителей бывшего СССР) утилита RegOrganizer, последнюю версию которой можно найти на нашем DVD или скачать со страницы разработчика (*www.chemtable.com/files/regon.zip*, русификатор к ней - *www.chemtable.com/files/russian.exe*). К ее минусам можно отнести, пожалуй, лишь перегруженный интерфейс (за счет дублирования в разных панелях одних и тех же функций), что, впрочем, легко правится настройками программы. Мы описываем подробно процесс использования этой утилиты, т.к. у нее имеется нормальный хелп на русском языке.



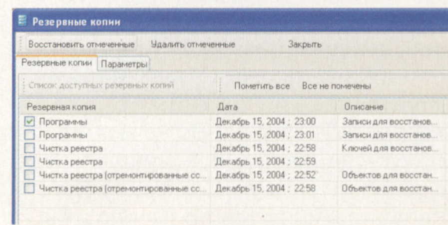
Настройки по умолчанию



А это - после небольшого "фэйслифтинга"

Ранее большой популярностью пользовалась другая бесплатная программа RegCleaner, которая плавно преобразовалась в шароварную jv16 PowerTools. О ней также можно сказать много теплых слов, но выкладывать $30 за то, что другие предлагают на халяву (и не худшего, надо сказать, качества), неприемлемо с точки зрения здравого смысла.

Для неопытных пользователей вполне подойдут настройки по умолчанию на "полном автомате" в любой из этих программ: может, эффективность не будет максимальной, но зато ничего нужного не удалит. Ну а если (хотя это и крайне маловероятно) будут неполадки в работе системы после "чистки" - любая программа такого рода создает резервную копию реестра, который в таком случае следует восстановить.



Восстановление прежнего состояния реестра - дело нехитрое

НЕСТАНДАРТНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ

Помимо чисто профилактических задач, утилиты такого рода способны, например, продлить жизнь демонстрационных версий программ с ограниченным сроком функционирования в полноценном режиме. Обычно при "сносе" пробная версия оставляет следы в реестре, отмечающие время использования, что не позволяет повторно установить программу в полнофункциональном режиме (ведь если платная программа будет работать просто так, кто же будет за нее платить?). Очистка же реестра от мусора разрешает устанавливать программу сколько угодно раз подряд (это не слишком удобно для постоянно используемых приложений, но, например, для утилит типа дефрагментаторов диска, резервного копирования и т.п. - вполне приемлемо).

Конечно, проще после установки отвести назад системные часы (двойной клик по часам на панели задач) на годик-другой, но вряд ли приятно чувствовать себя человеком, живущим в прошлом. Да и после установки каждой новой программы такого рода придется либо перед инсталляцией отводить часы обратно, либо отматывать еще дальше назад после очередной установки.

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА



Компьютер имеет то преимущество перед мозгом, что им пользуются.

Дорогая редакция, я бы хотел узнать, что мне поставить на мой компьютер, чтобы улучшить его продуктивность(для игр).Системки: процессор Intel P4 1700E intPG A478 Box, Системная плата ATX/478/845/Intel D845PT/m, оперативная память DIMM 128Мб DDR PC2100 SEC, НЖМД№1 DE 40Гб, НГМД 3,5" 1.44Мб, видеоконтроллер AGPGeForce2 MX400 64Мб, Звуковая плата Creative SB Live!Player5.1#. Попрошу мне помочь улучшить мой компьютер у меня есть 9500руб. заранее спасибо.

Данила, 13 лет, город Королев

Обрати внимание на статью, посвященную покупке нового компьютера, в этом номере: то, что сказано про систему за $400 как раз подойдет (корпус, жесткий диск, оптический привод уже есть, а замена всего остального обойдется примерно в имеющуюся сумму).

Здравствуй Железная Братва. Читаю ваш журнал с завидной регулярностъю, но нужда написать вам появилась только сейчас. У меня, как вы уже догадались, появились непобедимые глюки и баги. Вот один из них: после долгожданного апгрейда у компа появилась привычка выключаться в играх таких как CoD, Ground control 2 и т.д. Он просто берет и отключает монитор, при этом его можно успокоить только нажав кнопку POWER. С этим багом-глюком я уже мучаюсь с месяц. Вы моя последняя надежда. Надеюсь вы отзоветесь и поможете мне. Заранее благодарю вас.

Sekutor

Как видно, мощные железяки вы воткнули, а об обеспечении их достаточным и качественным питанием не озаботились, результат чего наблюдается в наиболее загружающих все подсистемы компьютера приложениях, к которым и относятся современные игры. Бегом в магазин за новым блоком питания от приличной фирмы (PowerMan, Thermaltake и т.п.). Помните, что хороший БП на 300 Вт не может стоить дешевле $30. А лучше взять с запасом: ватт на 420. Такой блок питания обойдется примерно в $50.

То же самое хочется посоветовать и Лехе, приславшему письмо следующего содержания:

Здравствуйте! У меня такая проблема: Дело в том, что мой комп постаяно перезагружается когда в хожу в систему, играю, работаю и т.д. Но самое интересное он перезагружается когда я бью посталу. И ошибок мне мой комп не выдает. Конфигурация компа: Мать GA-8PE800, Pentium 2400, 256 Mb ОЗУ, Radeon 9100. Заранее спасибо.

Здравствуйте! Решил я тут свой мониторчик поменять, а нормальных обзоров в сети не нашел (может, плохо искал...). Я помню, в журнале была статейка про LCD мониторы (семнашки вроде), но давно это было, а время идет. Лучшим монитором там кажется назвали Sony SDM HX73. Стоит он и сейчас немало. И тут я в прайсе одной фирмы увидел монитор Benq FP783 - отклик 12 мс при цене ниже чем у Sony да и дизайн посимпатичнее. Но, может быть, тут есть какие-нибудь "подводные камни"? А вообще просто прошу Вас помочь мне определиться с выбором, предложить какие-то конкретные модели (семнадцатидюймовые) и т.д.

З.ы. На смену монитора меня подтолкнула одна штука: на моем нынешнем (LG studioworks 575c) при включении посередине экрана появляется маленькая белая точка - по-моему это садиться кинескоп(или чаво там в мониторе о_О), или нет?

З.З.ы. Хотелось бы, чтобы Вы ответили в номере за этот месяц, а то новый год не за горами.

Ник



На вашем месте я бы подумал, стоит ли вообще брать LCD-монитор для игр: ведь это привязывает к одному разрешению, поскольку в режиме интерполяции (подстройки экрана к разрешениям, отличающимся от физического разрешения матрицы) качество картинки заметно падает и теряется четкость. А фразы в обзорах про "отличную работу интерполяции" обычно говорят лишь о том, что "кривость" картинки в этих режимах у рассматриваемой модели меньше, чем у конкурентов. Для моделей с диагональю 17 дюймов стандартное разрешение, как правило, 1280x1024 точки: во многих современных играх работу с нормальной скоростью при таком разрешении обеспечивают лишь топ-модели видеокарт. Ну и частота обновления экрана 60-75 Гц: даже если видеокарта может выдать 100 кадров в секунду, то более 75 вы все равно не увидите.

Так что плюсы LCD сводятся только к отсутствию мерцания экрана и малым габаритам.

Я бы на вашем месте взял 19-дюймовый монитор с электронно-лучевой трубкой: по цене это обойдется не дороже, а в играх толку будет больше.

Если же хочется именно LCD-монитор, то вряд ли есть основания не доверять продукции BenQ: отзывы об этих мониторах приходилось слышать только положительные. Правда, стоит учитывать, что для большинства моделей от разных производителей время отклика указывается, если и не "от балды", то актуальное лишь для отдельных (и, как правило, далеко не оптимальных для пользователя) параметров яркости и контрастности.

Здравствуйте, уважаемый Нави! Для начала напишу данные, хотя я сомневаюсь, что они понадобятся.

- *Жесткий диск - Maxtor 2R015H1 15 Gb.*
- *Процессор - AMD Athlon XP +1900.*
- *Видеокарта - NVIDIA GeForce4 Ti 4200 with AGP8X.*
- *Winows XP Professional, ОЗУ 256 мб (написала как прочитала).*

Дело в том, что в последнее время, которое уже длится около двух месяцев, у меня возникли неболь-

шие глюки. Нельзя назвать их проблемой, потому что это самые настоящие глюки, которые не так мешают, как несколько действуют на нервы. Пока что никто не смог мне объяснить, как от них избавится.

1. Жесткий диск у меня, как и у всех, наверное, поделен на два диска. Диск С является системным. Очень часто во время работы у меня стала появляться надпись "Мало свободного места". Места там мало, но никак не меньше 200 мб! Мне пишут, что у меня осталось 100 мб свободного места, через минуту может всплыть надпись, что осталось уже 30 мб, а через секунду и всего 1 мб! И так все время. О чем мне уважительно сообщают, что система не сможет отслеживать изменения, если такие возникнут. Я уже убрала галочку "Восстановление системы" в свойствах, проверила диск с помощью так называемого "Chek Disk", очистила диск, но это не помогло. Проверила на наличие вирусов - тоже ничего. Впрочем, антивирус мне сообщает, что тоже не может проверять различные документы, так как мало места.

2. Второй глюк не так важен. Компьютер стал тормозить. Игра может долго запускаться; как только включаешь его, очень долго ждать, пока он загрузится. Может это быть из-за большого объема информации на всего лишь 15 Гб, которые почти забиты под завязку?

Заранее огромное спасибо.

С уважением,

Noeги aka Моли

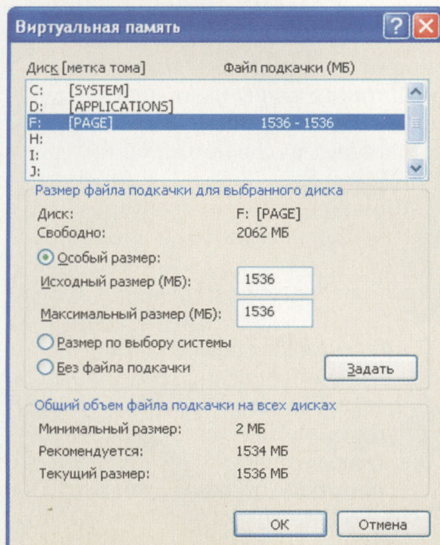
1. Вероятно, на вашем компьютере размер файла подкачки регулируется системой (в установках Windows по умолчанию это именно так). При этом по умолчанию объем файла подкачки на жестком диске в 1,5-3 раза больше объема оперативной памяти (т.е. в вашем случае - от 384 до 768 Мб), а его размер в каждый текущий момент времени определяется системой. Учитывая небольшой объем оперативной памяти (минимум для Windows XP - как раз 256 Мб), система, видимо, изменяет при работе размер файла подкачки в сторону увеличения, что и приводит к моментальному сокращению свободного места на диске.

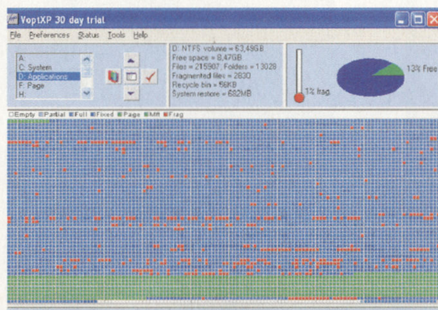
Вообще, раз места на системном диске не хватает, стоит перенести файл подкачки на второй логический диск.

2. Скорее всего, это связано с фрагментацией файлов на жестком диске. Выглядит это так: при удалении какого-либо файла его место на диске становится пустым. Если потом записать на диск файл большего размера, то часть его запишется в имеющееся после удаления старого файла свободное место, а остаток - там, где найдется место. При постоянных операциях с удалением/записью файлов практически каждый файл разбивается на несколько частей, из-за чего читающая головка жесткого диска вместо последовательного чтения файла вынуждена "вылавливать" его куски по всему диску, что приводит к замедлению работы из-за затрат времени на позиционирование. Лечится это дефрагментацией жесткого диска, но для нормальной работы встроенной в Windows утилиты дефрагментации требуется наличие на диске не менее 15% свободного места (к тому же она отвратительно работает с файловой системой NTFS). Ряд сторонних утилит могут работать и на практически полностью забитом диске. Из них я бы порекомендовал VoptXP, которая работает в течение месяца в полнофункциональном режиме без оплаты. Взять ее можно на нашем DVD или скачать по адресу ***http://downloads.planetmirror.com/pub/majorgeeks/drives/vxp_v722.exe.***

Ну и наконец: новый жесткий диск на 160 Гб стоит меньше $100. Может, пора сделать небольшой апгрейд? В наше время с 15 гигабайтами как-то несерьезно, если использовать компьютер для чего-либо, кроме исполнения обязанностей печатной машинки.

Попасть в это меню можно по цепочке: Мой компьютер → Свойства → Дополнительно → Быстродействие → Дополнительно → Параметры → Виртуальная память → Изменить







Здравствуйте!!!

Сначала представлю хар-ки компа:

- *Intel Celeron 2000 Mhz*
- *GeForce Ti 4200 64 Mb*
- *512 Mb RAM*

1) Захотел купить ATi Radeon 9600XT. Только никак не могу выбрать 128 или 256 Мб, в чем разница между ними?

2) Что лучше Athlon 64 3200+ или 3600+? Незнаю что поставить.

3) И вообще стоит все это менять

1. Сколь-либо существенной разницы в производительности между 128- и 256-мегабайтными версиями этой карты нет. Если разница в цене невелика - можно взять вариант с большим объемом памяти. Если нет - хватит и 128 Мб.

Но покупка видеокарты прошлого поколения выглядит сейчас не самой разумной тратой денег, когда за ту же сумму есть куда более интересные и производительные решения (например, GeForce 6600, или ATi X700, или еще более быстрые 6600GT и X700XT за несколько большую сумму).

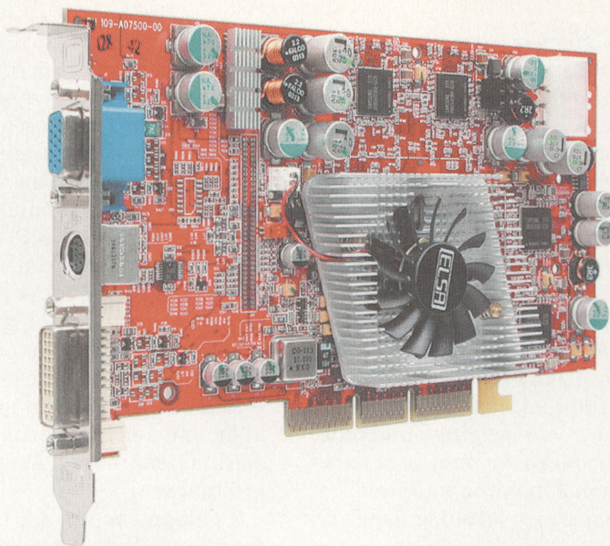
2. Разумеется, 3600+ лучше. Но, если посмотреть на цену, 3200+ выглядит гораздо привлекательнее, а разница в производительности не столь существенна.

3. Если есть возможность покупки и желание играть на высоких настройках в новые игры, - конечно.

Здраствуйте. К написанию даного письма меня сподвигла весьма непростая проблема. Есть желание и возможность купить рульный комп, но нет желания платить токо за понты =) Вот что я пока подобрал.

- *Проц Pentium 4 550 (Prescott, 3.4ГГц, FSB 800, 1024)*
- *МП DFI Lan Party 925x-T2*
- *Память Samsung DDR2 PC4200 2x512Mb*
- *HDD WD 2x200Gb 7200*
- *Видео Galaxy 6800GT 256Mb*
- *ОП DVD+RW двуслойный (не выбрал какой)*
- *Звук Creative SB Audigy 2 6.1 PCI*
- *Колонки Genius GHT-502*

А теперь уважаемые знатоки вопрос =) Стоит ли брать за основу процессор Prescott (он ведь в реале медлинее за Nortwood)?



Отсюда вопрос №2 DDR2 4200 тоже уступает в реальных условиях по производительности DDR 3200, так зачем платить больше =?

Какой кулер взять чеб и красивый, и тихий, и надежный (а еще всю зарплату отдавал и не пил =) ?

Помогите пожалуйста подобрать хорошего, верного друга на 3 следующих года =)

PS Знаю что много прошу но все-таки надеюсь получить хоть какойто овет.

с уважением,

silia

Pentium 4 Prescott действительно в большинстве приложений несколько медленнее процессоров на ядре Northwood с равной тактовой частотой (в отличие от Celeron, который стал быстрее). Но альтернативы ему уже нет: процессоры на ядре Northwood под разъем LGA775 не производятся, а платы с Socket 478 не поддерживают видеокарты с интерфейсом PCI-E x16, что может стать критичным в самое ближайшее время из-за отсутствия поддержки новых видеоадаптеров. NVIDIA на GeForce6 со скрипом, но ввела поддержку AGP, у ATi последнего поколения она присутствует только у карт семейства X800, а более дешевые пока только под PCI-E и реализация в них поддержки AGP пока висит в воздухе. Ну а следующее поколение практически наверняка будет только под PCI-E.

По поводу памяти вы опять же абсолютно правы. Возможно, имеет смысл взять материнскую плату на чипсете i915P в варианте с поддержкой DDR первого поколения? Ведь i925 при намного более высокой стоимости лишь чуть-чуть обходит по производительности i915.

По поводу кулера: наиболее популярны "тихие" решения от Zalman. Например, новая мультиплатформенная модель 7700A-Cu. Дешевой ее назвать трудно. Если не сравнить, например, с корпусом от того же производителя с полностью пассивным охлаждением.

Кстати, акустическая система 5.1 за 80 баксов - это фантастика. Не бывает в наше время хорошей акустики 5.1 по таким ценам. А "качество" звучания плоских динамиков из этого комплекта - вообще отдельная песня.

Здравствуйте журнал "Навигатор" !!!

У меня к вам есть пару вопросов по самой больной теме - видеокарты...

1) Решил тут сменить свой GF2mx, и вот тут передо мной встали 3 экземпляра (по цене примерно одинаковы), и я хотел бы спросить, чтобы вы мне посоветовали, что помощнее в играх и желательно упорядочить их в порядке убывания мощности...

•256 ATI Radeon 9600XT (на борту вроде 128 шина, вроде отличная видюха)

•128 ATI Radeon 9800SE (ширина шины 256 бит, пугает "SE", насколько же она slow?)

•128 ATI Radeon 9800Pro (шина 128 бит, тоесть урезана, но все-таки 9800 PRO...)

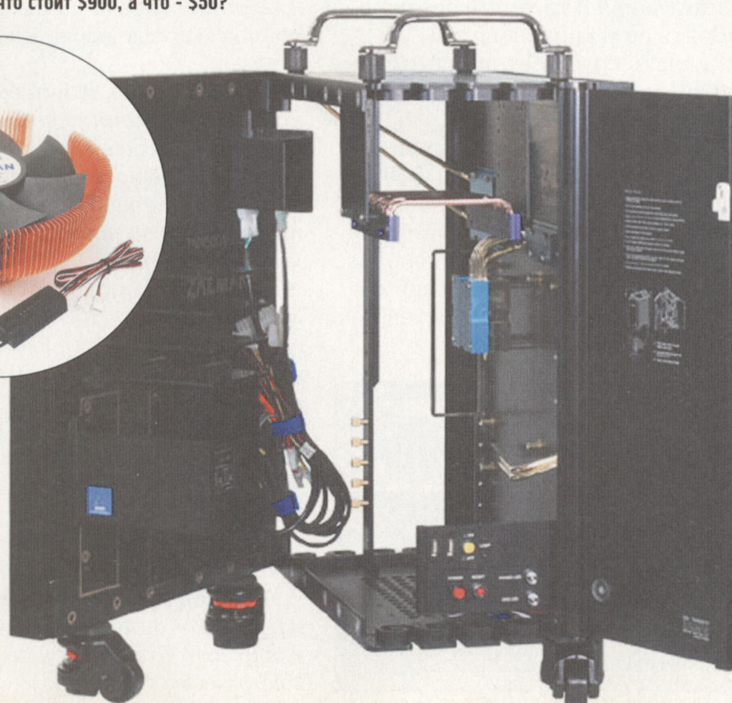
2) Еще хотел бы узнать, как определить у видюхи ширину шины? А то мой друг купил себе 128 Radeon 9800XT где-то за 150 долларов, что-то больно дешево для 256ой шины...

1. С первым случаем все понятно: 9600XT - он и в Африке 9600XT. Во втором - приставка SE означает наличие на карте лишь четырех конвейеров вместо восьми. В режиме "чистой скорости" она будет уступать первой за счет меньшей тактовой частоты, но при активизации полноэкранного сглаживания выйдет вперед, благодаря шине памяти шириной 256 бит (против 128 бит). Если повезет, с помощью RivaTuner удастся разблокировать 4 дополнительных конвейера, что позволит выйти вперед и в "чистой скорости". Ну а третья, пожалуй, наиболее бесполезная из всех: узкая шина памяти не даст развернуться мощи всех восьми конвейеров и карточка будет, как и 9600XT, заметно терять в скорости при включении полноэкранного сглаживания. Увеличить же ширину шины памяти, в отличие от количества конвейеров на втором варианте, шансов нет никаких.

2. Через RivaTuner (Graphics subsystem diagnostic report, параметр Memory bus). Но 9800XT и $150 как-то не стыкуются... Эти карты практически везде стоят вдвое дороже.

Объяснить, что стоит $900, а что - $50?





Отвечал на письма бойцов за работоспособность системы

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Жалобная книга на плохую рабоу вашего компьютера находится по адресу

hardmail@gamenavigator.ru

О сохранении орфографии вы знаете.



ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

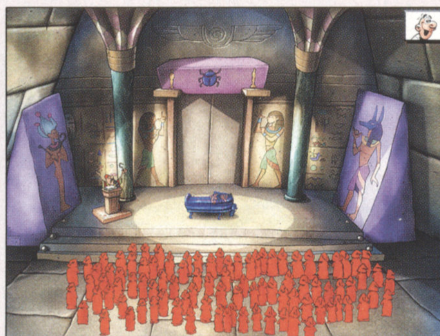


МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

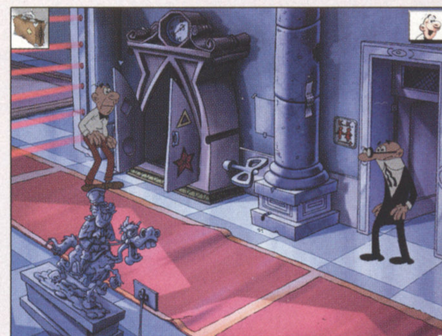




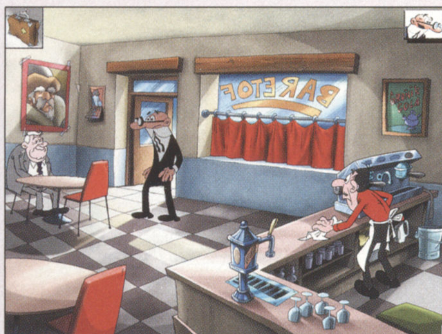
В шифровке говорилось, что это усадьба известного скульптора... Странный, однако, у него вкус.



Это не костюмированная вечеринка «Идущих в место» по поводу пересмотра конституции, а тайное собрание зловещей Шестой Секты.



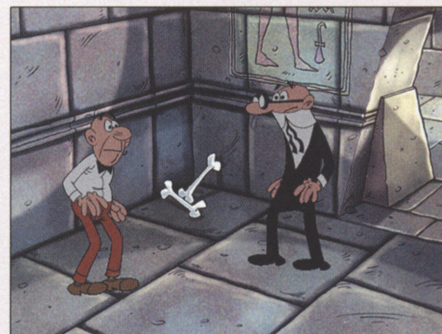
Филемон только что нашёл секретный проход, скрытый в старинных часах. Теперь, пока Мортадело стоит на стрёме, нужно проверить, куда этот ход ведёт.



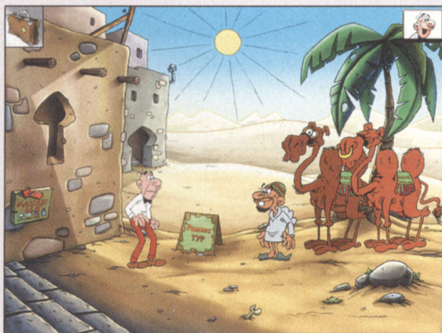
Этот тип выглядит подозрительно знакомо... Интересно, где Мортадело мог видеть это лицо... Надо будет напоить его и всё разузнать.



Агенты попали в ловушку. Хорошо, что древние строители предусмотрели черный ход, через саркофаг. Но куда он ведёт? Есть только один способ узнать это.



Агенты 008 только что обнаружили, что они не первые посетители этой пирамиды...



Не очень скоростное, зато комфортное и недорогое местное такси. Главное, вовремя его кормить и остерегаться плевков.

Фирма 1С и студия snowball.ru рады представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, обезвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
мир в шутку



Продолжение приключений суперагентов 008 – в продаже с февраля!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)



Владимир ЧАПЛЫГИН

HALF-LIFE

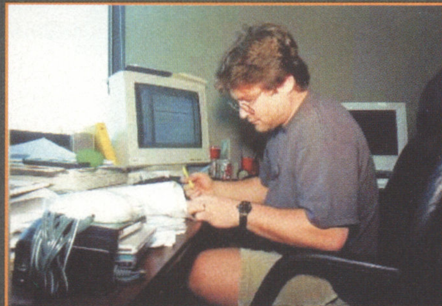
Автор этих строк с удивлением наблюдал за тем, как один мальчишка в морозный ноябрьский денек прибежал затовариваться первой частью Half-Life. Продавец долго предупреждал его о том, что в игре невразумительная по нынешним временам графика, и что она вышла в те времена, когда жаждущий ее геймер еще «под стол пешком ходил». Покупатель замерзшими пальцами достал из внутреннего кармана куртки родительские деньги и с гениальной простотой ответил: «Не важно. Я хочу знать, как там было раньше». Увидев данную сценку, ваш покорный слуга лишний раз убедился в том, что не все измеряется красивой графикой и числом фрагов на квадратный сантиметр. Есть кое-что еще. То, что чувствуешь в каждой секунде великой игры. Наверное, дилогия Half-Life притягивает к себе потому, что каждый из ее создателей оставил в ней частичку своей души.

ПЕРВАЯ ПОЛОВИНКА ЖИЗНИ, ИЛИ ОБЫКНОВЕННАЯ ДЕВЕЛОПЕРСКАЯ СКАЗКА



Гейб Ньювелл. Как молоды мы были...

Жили-были два хороших друга. Первого звали Гейб Ньювелл, а второго - Майк Харрингтон. К 1995 году оба сделали успешную карьеру в корпорации Microsoft. При их непосредственном участии создавались MS OS/2, Windows NT и MS Bob.



Майк Харрингтон увлечен рабочим процессом

Отличная высокооплачиваемая работа, приличные доходы от увесистого пакета акций бурно развивающейся империи Билла Гейтса. Что еще нужно для счастья? Сиди себе, подсчитывай накопления и в ус не дуй. Однако за 13 лет может надоесть даже самая удобная золотая клетка. Во время празднования своего дня рождения за бутылочкой пива Гейб разоткровенничался с Майком. Обсуждался монотонный трудовой процесс, коснулись темы перспективы развития корпорации, а также места их скромных персон в истории создания программного обеспечения. К концу встречи разговор плавно пришел к тому, что в нынешних условиях друзья не могут реализовать весь свой талант. Душа требует чего-то большего, а вовсе не возни с очередными «окнами». Именно тогда в головах друзей родилась идея создать собственную компьютерную игру.

В момент отчаяния друзья всегда придут на помощь

Разумеется, такие вещи с кондачка не решаются. В декабре 1995 года у наших программистов не было ни офиса, ни команды единомышленников, ни графического движка. Все представления об игре ограничивались лишь ее жанровой принадлежностью – шутер от первого лица а-ля DOOM. На претворение планов в жизнь ушло несколько месяцев. Ближе к середине 1996 года Ньювелл и Харрингтон положили на стол Билла Гейтса заявления об уходе. Стоит заметить, что расставание прошло крайне миролюбиво. Со своим бывшим начальником Гейб до сих поддерживает приятельские отношения. Первым шагом стала пятилетняя аренда огромного офиса в центре Киркленда. Правда, решение «квартирного вопроса» не снимало с повестки дня более важную проблему: как делать этот вожделенный шутер от первого лица? Создание игры требовало абсолютно новых знаний и навыков. Немного помыкавшись с собственными никудышными наработками, ребята начали потихоньку сожалеть о том, что столь опрометчиво пустились в авантюру.



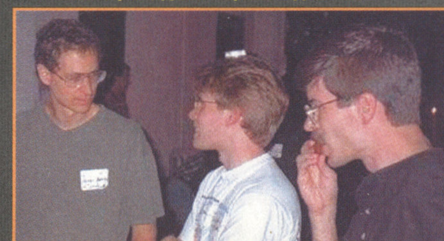
Майкл Абраш

Как это часто бывает в добрых сказках, спасение пришло извне. В id Software трудился бывший сотрудник Microsoft и хороший знакомый Харрингтона Майкл Абраш. Еще с начала лета он стал уговаривать своего босса Джона Кармака обратить внимание на неугомонный тандем миллионеров. Дескать, у нас есть товар – первоклассный графический движок, а у них есть хорошие деньги. На первых порах Джон не воспринимал данный вариант серьезно. Подумаешь, двое мечтателей решили состряпать собственную игру. За свою жизнь он повидал немало таких ребят, и эти отличались от своих предшественников лишь большим состоянием. Настойчивость Абраша сыграла решающую роль. В августе 1996 года Гейб и Майк наконец-то отправились с визитом в офис id Software. Впоследствии Кармак признается, что трехчасовое общение с двумя посетителями не вызвало у него большого восторга. Если бы не стоявший за них горой Майкл Абраш, вряд ли бы они ушли с исходниками Quake на минидиске. Почему-то Джон был уверен, что он больше он о них не услышит.

Великая американская мечта

Даже имея на руках первоклассный движок, легко остаться в дураках, если ты не знаешь, как им правильно пользоваться. И опять на помощь пришел добрый молодец Майкл Абраш. Теперь он предоставил своему другу Харрингтону список самых перспективных создателей модов. Туда вошли художники, специалисты в области трехмерной анимации, программисты и прочая братия, которая после трудовых подвигов на досуге предпочитала основательно покопаться во внутренностях первого «Квейка». Профессионалам из id Software такие игроделы-любители были ни к чему, а вот Гейбу и Майку они могли пригодиться.
Процесс набора кадров растянулся на несколько месяцев. Первыми откликнулисьь создатели популярного сайта Quake Command Стив Бонд и Джон Гафри. Чуть позже к ним при-

Троица из id Software. Слева направо: Майкл Абраш, Джон Кармак и Джон Кэш



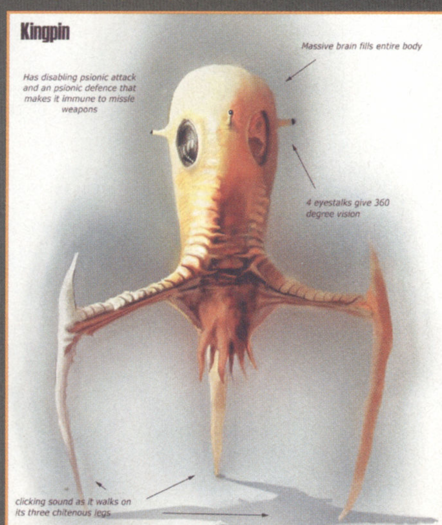
соединился маститый художник из 3D Realms Чак Джонс, а также несколько опытных программистов из Microsoft и Shiny Entertainment. Причем в послужном списке последних числился такой хит, как MDK.



Чак Джонс, если бы у него был хотя бы включен монитор, мы поверили, что он занят делом

Ньювелл завлекал к себе новых сотрудников всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Например, до окончательного перехода в игровую индустрию Джон Гафри занимался тем, что зарабатывал на жизнь доставкой пиццы на дом, а Стив Бонд мыкался сторожем на автостоянке. И теперь представьте их реакцию, когда в своем электронном почтовом ящике среди кучи спама они обнаружили крайне заманчивое приглашение поработать над некой компьютерной игрой, в основе которой лежит хорошо им знакомый Quake Engine. Причем в этом письме обещают настолько баснословные условия, что верится в них с величайшим трудом. Все это смахивало на какую-то неудачную шутку. Впрочем, таинственный работодатель проявлял завидную настойчивость и продолжал бомбардировать будущих сотрудников Valve Software десятками электронных сообщений, в конце которых указывался контактный телефон офиса в Киркленде. Проникнувшись основательностью подхода, ребята осмелились набрать заветный номер. Каково же было их удивление, когда им пообещали оплатить стоимость билета на самолет (Гейб Ньювелл на всякий пожарный раскошелился и на обратный рейс), дорогостоящее проживание

Это чудовище так и не вошло в финальную версию игры





Джон Гафри превратился из разносчика пиццы в ведущего сотрудника Valve Software

в местной гостинице и аренду автомобиля.

Русский след

Буквально за несколько месяцев двое пребывавших на пороге отчаяния энтузиастов сколотили уникальный живой организм, удачно сочетавший в себе невероятную работоспособность программистов-самоучек со знанием и опытом профессиональных игроделов. Все они были заражены одной общей идеей – создать зубодробительный шутер от первого лица, с основным упором на богатое окружение, в котором должны функционировать все основные законы физики.

К осени разработчики определились не только с базовой концепцией геймплея, но и с названием своего детища, а также с его главным героем. Гордоном Фримена не было и на горизонте. Все трудились над проектом Quiver и всерьез рассуждали над тем, во что должен одеваться крутой русский бородач, рассекающий космос на своем футуристическом мотоцикле. Хотя при желании в этом полумраке можно разглядеть корни хорошо знакомого нам «Полураспада». Например, зависимость всех событий от единого сценария.



Предшественника Гордона Фримена разработчики называли Иваном-космобайкером

Уже тогда было твердо решено, что все действия развернутся на некой закрытой базе и что из-за неудавшегося научного эксперимента произойдет глобальная катастрофа. При этом фантастика должна выглядеть настолько реалистично, чтобы каждый геймер поверил в возможность подобного варианта развития ситуации. Кстати, за данную идею спасибо следует сказать Стивену Кингу, ведь примерно такая же история описана в его произведении «Туман», только



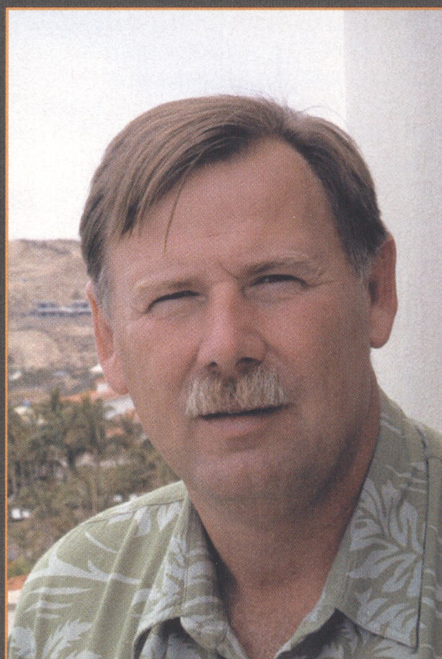
Бородатый Ваня осматривает свои владения

там люди укрывались от чудовищ в супермаркете. Впрочем, персонажи Quiver были чересчур далеки от похожих на клонированного Эйнштейна ученых в белых халатах из полюбившегося нам Half-Life. Эти и многие другие второстепенные детали придумает Марк Лейдло, о чем мы поговорим чуть позже.

В сентябре-октябре 1996 года Ньювелл и Харрингтон занимались сбором бумаг, необходимых для регистрации нового юридического лица - Valve Software. Кстати, это название появилось не сразу. Сначала Гейб и Майк хотели назвать фирму Hollow Box, но чуть позже маркетинговое агентство The Leonhardt Group подкинуло им словосочетание Valve Software, а также разработало оригинальный дизайн – те самые знаменитые картинки, известные в геймерской среде как «Лысый мужик с окровавленным вентилем в затылке» и «Перец с окровавленным вентилем вместо левого глаза».

Для продвижения создаваемой компьютерной игры в широкие массы оставалось найти надежного издателя. Выбор пал на Sierra Entertainment. Ее генеральный директор Кен Вильямс оказался первым человеком, который воспринял идеи Valve Software

Кен Вильямс поверил и не прогадал



всерьез. Дело в том, что в начале 90-х он упустил уникальную возможность с потрохами купить тогда еще мало кому известную id Software. Первооткрыватель графических квестов попросту не поверил в перспективы революционного жанра "шутер от первого лица" и фактически проморгал курочку, которая впоследствии стала нести золотые яички. Кен не стал наступать на одни и те же грабли и полностью доверился амбициозным разработчикам, ибо изложенная Ньюэллом и Харрингтоном перспектива выгодно отличала их проект от россыпи малоинтересных Quake-клонов. По условиям заключенного соглашения, Valve Software обязалась к концу ноября или же, в крайнем случае, к декабрю 1997 года подготовить релизную версию игры.

Негр с сигарой и авиационным пулеметом наперевес – это слишком

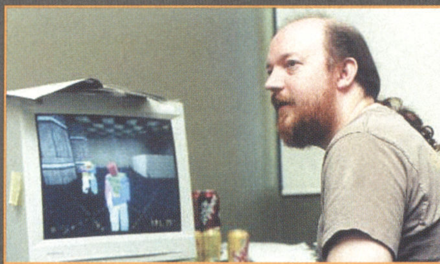
Время набивать шишки

Впервые Half-Life продемонстрировали публике в Атланте на E3 '97. Тогда критики восприняли игру лишь как одну из многочисленных возможных убийц Quake. Амбициозным разработчикам было обидно сознавать, что практически никто не оценил огромного потенциала их незавершенного проекта, который сравнивали с первой «Квакой», тогда как Q2 уже был на подходе. Им хотелось чувствовать себя не одними из лучших второй волны, а лучшими из лучших. К концу лета они выбросили львиную долю накопленных наработок в мусорную корзину и с удвоенной энергией принялись создавать абсолютно новый продукт. К сентябрю сказ о русском космобайкере закончился сам собой. На сцену постепенно стал выходить Гордон Фримен.

В 1997 году к команде присоединился человек, который кардинально изменил техническую сторону проекта. Кен Бердвелл предложил просчитывать движения всех персонажей при помощи скелетной анимации. Тела людей и монстров состояли из определенного числа костей и их соединений (так называемые точки сращивания). Все они обладали уникальной моделью поведения, подчиняющейся физическим законам. Фактически,



Выражение лица и прическа ученого напоминают мультипликационного героя дятла Вуди Вудпекера



Кен Бердвелл учит персонажей ходить ровно

программисты сначала научили скелетов думать и ходить, а уже потом завернули их в куски мяса и сверху покрыли разноцветными шкурками. Данная фишка давала разработчикам неоспоримый плюс: созданные по такому принципу модели могли передвигаться как угодно, и каждое их новое действие не требовало отдельной, заранее прорисованной анимации. По данному принципу действовала и лицевая анимация: несколько костей несли ответственность за мимику персонажей, управляя теми или иными мышцами шеи и лица. В итоге произносимые слова полностью соответствовали движениям губ.

Получается, что целый год сотрудники Valve Software попросту учились делать компьютерные игры. Настоя-

На скриншоте желтым цветом показаны кости монстра, а красным - точки сращивания



Ученым-коротышкам еще предстояло обзавестись нормальными ногами и научиться не выпучивать глаза



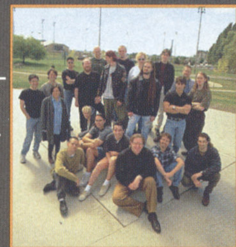
щий «Полураспад» зародился в конце 1997 года, а окончательно он оформился лишь к лету 1998 года. Именно тогда к работе над Half-Life присоединился профессиональный писатель Марк Лейдло. С его легкой руки вселенная игры насытилась мириадами мелких деталей. Впрочем, заслуга Лейдло заключается не только в этом. Именно он превратил разрозненные задумки Valve Software в единый мир, предав ему строгость и завершенность форм. Игра стала представлять собой один огромный уровень, который только из-за технических особенностей дробился на крепко связанные между собой составные части.



Сценарист Half-Life Марк Лейдло

Уважение

Сроки релиза Half-Life поджимали. Оговоренный в контракте декабрь '97 прошел незаметно. Настал новый год, а разработчики только-только стали осваивать премудрости скелетной анимации и прочие технические навороты. Издатели перенесли дату выхода на апрель, а потом на июнь. Настало время E3 '98. Гейб Ньювелл, Майк Харрингтон и арт-директор Грег Куммер показали посетителям восемь коротких демонстрационных версий, плюс полноценный обучающий уровень. Этого вполне хватило для того,



Фотография Valve Software, сделанная перед E3 '98

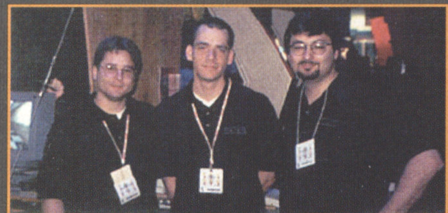


Кабинка Half-Life на E3 '98

чтобы заставить критиков взглянуть на недооцененную ими год назад команду абсолютно по-новому. Удивление, восторг, искреннее восхищение и целая охапка наград «лучшая игра выставки» от ряда авторитетных изданий.

С появлением Марка Лейдло пришлось переделывать кучу вещей, которые раньше были строго привязаны к сюжету. Генеральный директор Sierra Entertainment Кен Вильямс лично установил крайний срок – сентябрь

Майк Харрингтон, Грег Куммер и Ян Бернье: минута выставочного затишья





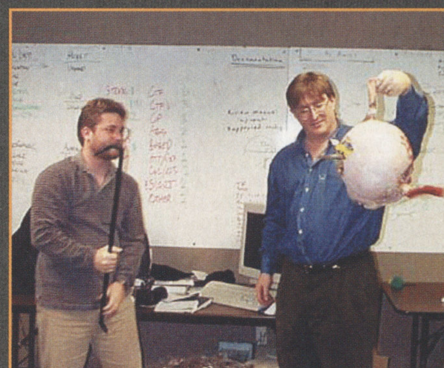
Зеленый цвет наталкивает на мысль, что все они вышли из Матрицы

'98. Только вместо полноценной игры появился диск с Half-Life: Day One. Он прилагался к модным в то время трехмерным ускорителям 3Dfx. Демонстрационная версия стала настолько популярной, что армия восторженных геймеров моментально растиражировала ее в интернете. Народ буквально сошел с ума от увиденного. О такой рекламной акции можно было только мечтать. После знакомства Half-Life: Day One Джон Кармак скажет, что он очень сильно ошибался, когда два года назад не воспринял намерения Гейба Ньювелла и Майка Харрингтона всерьез.

Полундра

Сентябрь и октябрь разработчики провели в режиме цейтнота. За два месяца удалось сделать то, что при нормальных условиях труда заняло бы как минимум полгода. Когда все баги и глюки оказались отловленными, а до отправки золотого мастер-диска в печать оставались считанные дни, Гейб Ньювелл позвал всех в комнату, где под потолком на веревочке висел сделанный из папье-маше хэдкраб. Гейб произнес торжественную речь, взял в руки увесистую монтировку и со всей силы ударил ею по хэдкрабу. Отлетевшее в угол «раненое» инопланетное существо вторым ударом «добил» Майк Харрингтон. Случилось это девятого ноября 1998 года в четыре часа утра. Для всех, кто собрался в просторном кабинете, этот момент означал окончание сезона бессонных ночей и начало долгожданных отпусков.

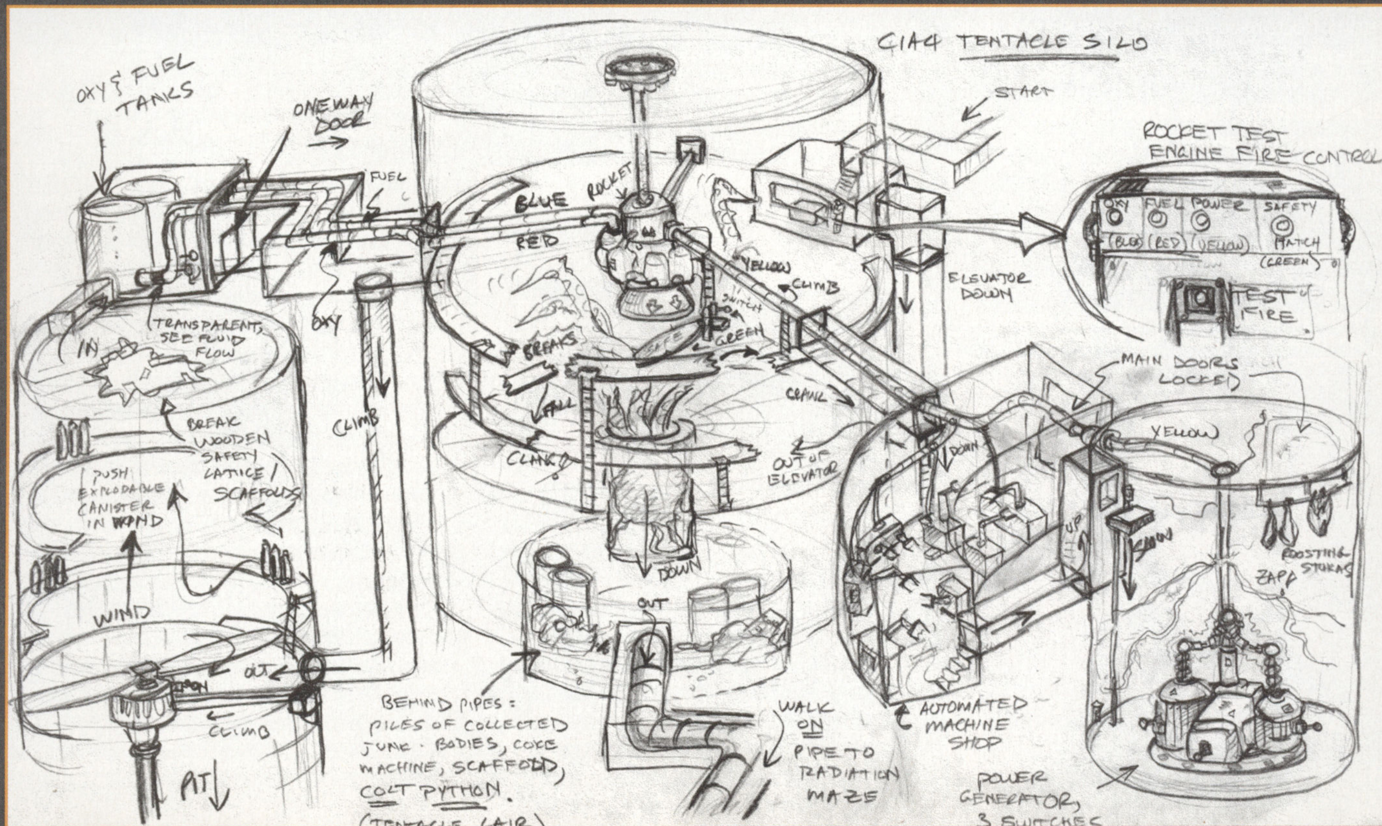
Несмотря на то, что Half-Life вышел с опозданием на год, за бортом осталась целая куча симпатичных наработок. В числе нереализованных фишек оказалась возможность порулить трофейным боевым вертолетом, а также выход на сцену... жены Гордона Фримена. Кстати, показанные в первых минутах игры огромные локации, когда Гордон Фримен едет в вагоне, существовали не в виде красивой фоновой картинки, а в качестве полноценных уровней, на которых планировалось устроить крупномасштабные боевые действия. Просто разработчики решили пожертвовать ими ради создания эффекта полного погружения в таинственную атмосферу научного комплекса Black Mesa.



Через мгновение вооружившийся монтировкой Майк Харрингтон расколошматит раненого хэдкраба

И это далеко не все. Знаете ли вы, что изначально предполагалось вставить в сетевой режим возможность, позволяющую преобразовывать отсканированную фотографию в полноценное лицо персонажа? Также «на потом» оставили честный просчет физики появления кровавых следов от ранений в различные части тела. В ноябре 1998 это и многое другое решили реализовать в Half-Life 2...





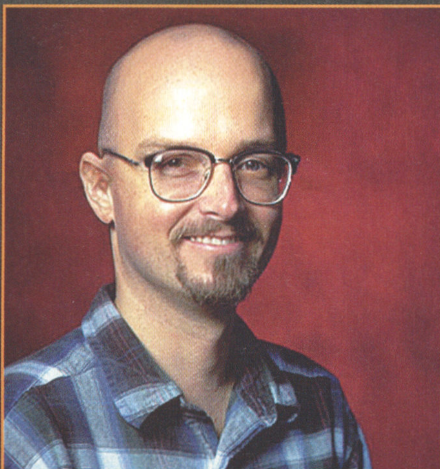
ВТОРАЯ ПОЛОВИНКА ЖИЗНИ, ИЛИ СКАЗОЧНЫЙ СИКВЕЛ

Повышенные ставки, увеличенные риски

Удержаться на вершине славы всегда тяжелее, чем на нее забраться. С момента принятия решения о начале работ над Half-Life 2 и до отправки готового продукта в печать Гейб Ньювелл постоянно помнил об этой древней мудрости и призывал своих товарищей еще ответственнее подходить к трудовому процессу. Ставки выросли в несколько раз. Если раньше на Valve Software смотрели, как на амбициозных новичков, то теперь прославившиеся разработчики просто не имели права на ошибку. Все значительные творческие эксперименты нужно было провести на самом раннем этапе, до официального анонса игры. Слухи о том, что в недрах Valve Software вают вторую часть приключений Гордона Фримена, появились в Сети осенью '02. На самом деле работа стартовала уже в июне '99. Конечно, можно было создать на скорую руку хиленький сиквел и выехать за счет популярности первой части, но Гейб никогда не согласился бы на такой вариант. Ему нравится делать революцию. По своей натуре Ньювелл - великий художник, который обожает в одночасье переворачивать сознание геймеров и не считает число потраченных на это дней и денег.
В самом начале он заявил, что полностью финансирует проект из собственного кармана, поэтому над командой не будет стоять злой некомпетентный продюсер, постоянно учащий разработчиков уму-разуму. Единственное, чего он требовал от своих подопечных, поразить этот мир еще раз.

Высказывайте ваши идеи, господа

Все лето команда обсуждала основную концепцию геймплея. Почему бы не сделать мир крайне интерактивным? А не внедрить ли в проект систему распознавания речи? Не стоит ли запрячь Гордона Фримена и похудевшего охранника Бэрни в одну упряжку? И еще целая куча «почему бы нам не попробовать вот это». Сценарист Марк Лейдло предложил строить сюжет вокруг семейных и дружеских отношений. Так в Half-Life 2 появились Элай Вэйнс и его дочь Эликс, а также еще несколько старых знакомых из первой части. С подачи художественного директора Виктора Антонова, все игровые события были перенесены из стен научного комплекса Black Mesa в закрытый город City 17, благодаря чему уровни обрели поистине эпический масштаб. Кстати, изначально планировалось, что первая миссия Half-Life 2 возьмет старт на стоящем в порту ледоколе Borealis. Выбравшись наружу, Гордон Фримен должен был столкнуться в кровопролитном бою с отрядом комбайнов и узнать всю правду о злодеяниях доктора Брина. Но в ноябре '04 путешествие началось с прибытия на железнодорожную станцию.
Не менее важным было решение технической стороны вопроса. Придумать использование отопительной батареи в качестве пуленепробиваемого щита – это одно, а воплотить эту фичу в жизнь – совсем другое. Программисты Valve Software внимательно изучили все существовавшие на тот момент движки. Лучше всех тогда смотрелся Quake III Engine от дружественной id Software. Но и эта технология не могла потянуть кучу интересных задумок. Решающее слово оказалось за Гейбом Ньювеллом и Майком Харрингтоном. Друзья посоветовались и решили, что лучше потратить три года на написание собственного движка, но зато творчество девелоперов не будет стеснено никакими ограничениями.



После релиза Half-Life Марку Лейдло почему-то захотелось подстричься под Котовского

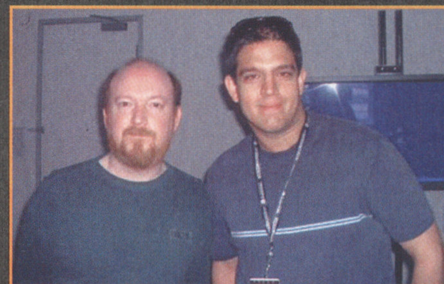


Майк и Моника Харрингтоны

Как это часто бывает, мужчина предполагает, а женщина располагает. Маркетинговый директор Valve Software Моника Харрингтон не пожелала «терять» своего мужа еще на три года, а то и больше. Наученная горьким опытом 1996 года (тогда она думала, что процесс разработки займет 12 месяцев, и предложила Гейбу и Майку использовать в качестве «офиса» семейный гараж), Моника убедила супруга завязать с компьютерными играми. Хорошо потрудились, пора и хорошо отдохнуть. Благо денег накоплено предостаточно. 15 января 2000 года Харрингтон отчитался перед Ньювеллом о результатах проделанной работы, передал другу управление своей долей компании, а сам отправился с женой в кругосветное путешествие на недавно купленной для данной цели 77-футовой яхте MV Meander.

Жизнь не остановилась

Создание движка протекало по трем направлениям. Первое – мощное графическое ядро Source, отвечающее за визуальные красоты. Второе – правдоподобная передача эмоций персонажей. Этой проблемой занимался Кен Бердвелл, бывший аниматор Disney Билл Флетчер и два специально приглашенных консультанта: профессор нью-йоркского университета Кен Перлин и специализирующийся на особенностях мимики психолог Пол Экман. Наконец, третье - реалистичная физическая модель.
С последней ситуация обстояла лучше всего, так как Valve Software приобрела у компании Havok права на их одноименный перспективный физический движок.



Кен Бердвелл. Фотография с E3 '03

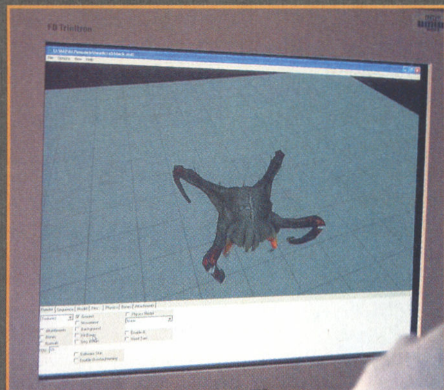
Летом '01 все разрозненные компоненты были впервые собраны воедино. Графика была все еще неказистой, но уже ощущался огромнейший потенциал будущей игры. Позже разработчики смогли спокойно устраивать на улицах City 17 крупномасштабные войны, эпизоды которых не были ни в коей мере постановками в духе Call of Duty. Персонажи на тестовых уровнях действовали исключительно по собственному усмотрению, некоторые из них даже устраивали рукопашные схватки. В конце 2001 движок позволял притягивать с помощью Physics Gun лезвия от циркулярной пилы и срезать ими головы противников. Ньювелл отдал поручение готовить игру к показу на E3 '02. Гейб предоставил своим подопечным полный карт-бланш, а сам с головой окунулся в создание технологии Steam.



Гейб Ньювелл на GDC '02

Пропущенная выставка

В марте '02 года в рамках Game Developers Conference Ньювелл выступил с докладом о самой революционной, на его взгляд, платформе. Steam должен был в корне изменить способ доставки игр покупателям, исключив из него посредников.


Хэдкраб угрожающе смотрит на своих «родителей» с экрана

В апреле '02 года девелоперы поняли, что созданная ими технология слишком нестабильна. Сколоченная с грехом пополам демонстрационная версия предстала перед судом Ньювелла. Гейб посмотрел на переполненный диалогами 20-минутный ролик и сказал: "Ребята, к сожалению, мы еще не готовы". В этот же день было принято решение отказаться от участия на E3 '02.


Привет, у меня здесь непочатый край работы

Провальная демка несколько подкосила боевой дух сотрудников Valve. Но разработчики взяли себя в руки, и летом '02 работа вновь закипела. В сентябре дизайнер Джон Гютри придумал сражение бойцов городского сопротивления со страйдерами, гонки на багги по побережью, а также встречу Гордона Фримена с хэдкрабами на дамбе.



Поспешишь – людей насмешишь?

Для ускорения разработки из дизайнеров и программистов сформировали три ударных группы, каждая из которых занималась строго определенными участками City 17 (для простоты все текстуры сделали оранжевого цвета). Позже к ним присоединялись художники, заполнявшие пустые трехмерные уровни персонажами и предметами интерьера. Дальше происходило тестирование локаций, после чего на них вылавливались баги и оставлялось место для последующего внедрения новых фишек (например, сложной физики транспортных средств, которую сделали в последнюю очередь). В конце февраля '03 была собрана новая демонстрационная версия (из нее и нарезали эпизоды для знаменитого E3-ролика). Гейб Ньювелл ознакомился с ее содержанием, внимательно изучил график предстоящих работ и предложил завершить игру к сентябрю.
21 марта '03 Ньювелл проводит пресс-конференцию, на которой в присутствии огромного числа специально приглашенных со всего мира журналистов официально анонсирует Half-Life 2 и твердо заявляет, что релиз состоится 30 сентября '03. Пошел обратный отсчет времени. Вряд ли Гейб мог тогда предположить, что эти полгода растянутся на все 18 месяцев.



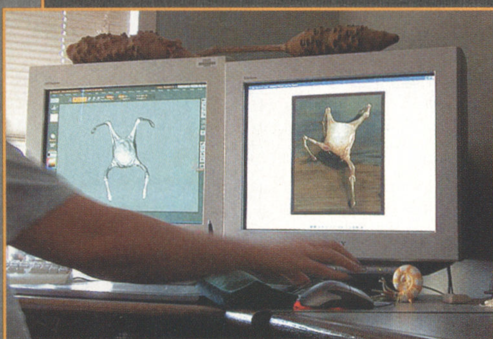
Чтобы попасть в кабинку, надо было отстоять длинную очередь

14 мая, в первый день выставки E3, 22-минутный неинтерактивный ролик произвел настоящий фурор. Злопыхатели потом скажут, что это была срежиссированная постановка, за которой скрывалась вся нищета Valve Software. И они окажутся правы, но лишь отчасти. В мае '03 года все продемонстрированные фичи имели под собой реальную основу, но все еще нуждались в тщательной доводке.

"Впервые об этом слышу"

В июне разработчики стали осознавать, что при всем своем желании они не успеют сделать игру вовремя, о чем честно предупредили руковод-

Показанная на E3 '03 Гидра так и не вошла в финальную версию игры

Трехмерная модель и артворк хэдкраба расположились по соседству

ство компании и издателя. Но Гейб не желал слышать от них подобные речи. 29 июля Vivendi Universal Games с извинениями предупредила крупнейшие онлайновые магазины о том, что Half-Life 2 стоит ждать 15 декабря. Казалось, для Valve Software – это самый подходящий момент для доводки игры до финальной кондиции. Однако Ньювелл предпочел пойти напролом и прокомментировал действия издателя знаменитой фразой: "Впервые об этом слышу". Многочисленные фанаты восприняли его заявление как железный аргумент в поддержку релиза 30 сентября.

27 августа Half-Life 2 отправился на смотрины, устроенные организаторами лондонской выставки ECTS '03. До релиза оставалось 35 дней, а привезенный Гейбом Ньювеллом видеоролик почти полностью дублировал своего E3-собрата. К данному факту публика отнеслась с пониманием. Мол, сейчас у разработчиков идут последние приготовления к релизу, и им нет дела до создания каких-то новинок. Надо потерпеть, ведь совсем скоро мы увидим полноценную игру.



От желающих взглянуть на новые приключения Гордона Фримена не было отбоя

Обычно за 35 дней до выхода продукта сотрудники любой компании правят последние ошибки и занимаются локализацией диалогов. В конце августа у Valve Software не были готовы даже диалоги. Транспорт не функционировал, многие уровни сверкали недоделанными оранжевыми текстурами, а физический движок по-прежнему выкидывал неприятные фортели. Чтобы выпустить игру в срок, из нее пришлось бы вырезать добрую половину сцен, а заодно распрощаться с качественным дизайном. На этот



На лице коммерческого директора Дага Ломбарди - радость и веселье

шаг Ньювелл пойти отказался. Гейб пытался сражаться до конца. 18 сентября, когда, по идее, продукт уже должен лежать у издателя, он ответил на вопрос фаната о дате релиза уклончивым «Увидим». Он просто не желал признать свое поражение.



18 сентября 2003 года. Гейб Ньювелл стоит в обнимку с фанатом игры, который удостоился посещения офиса Valve Software. Для унынья нет никаких поводов

Восхождение на Голгофу

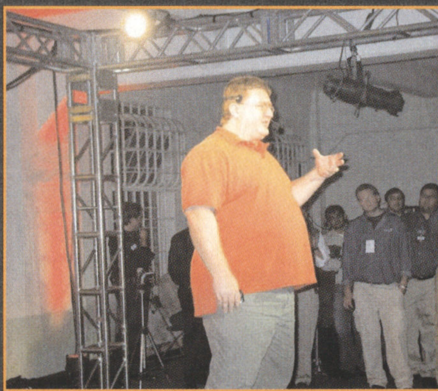


Творчество фанатов на злобу дня

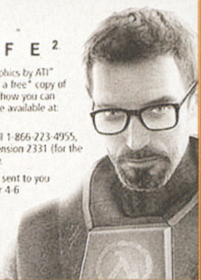
Близилось 30 сентября – официальная дата релиза. По такому поводу руководство компании ATi спланировало грандиозное мероприятие по представлению игры широкой публике в стенах знаменитый тюрьмы Алькатрас.

23 сентября Valve Software осмелилась опубликовать на сайте Shacknews

Самообладанию Ньювелла можно только позавидовать







В октябре '03 года вышла новая линейка видеокарт от ATi. В каждую коробку был вложен купон, позволяющий получить бесплатно Half-Life 2 после того, как игра появится в магазинах

официальное заявление, в котором сообщалось о переносе выпуска Half-Life 2 до лучших времен. Для фанатов это стало настоящим шоком. Многие расценили случившееся как проявление грубого неуважения к интересам покупателей. Все хорошие продукты опаздывают к намеченному сроку, но зачем было так нагло врать? Отказаться от визита на Алькатрас Ньювелл не мог (крупнейший производитель видеокарт истратил на мероприятие $6 млн.). Гейб надел любимую красную безрукавку, собрался с силами и отправился на Голгофу к толпе негодующих фанатов. Из аргументов у него с собой был лишь скромный видеоролик из так называемого benchmark demo. Он публично принес извинения и продемонстрировал собравшимся, что Half-Life 2 почти готов.

"Нас поимели!"



Фотография сделана в сентябре '03. Гейб уже знает о хакере и выглядит неважно

Первые подозрения появились 19 сентября. Индикатор жесткого диска стал постоянно мигать, хотя Гейб не производил на компьютере никаких операций. Антивирус ничего не нашел. Не помогло даже переформатирование. Через несколько дней в Сети появилась закрытая внутренняя переписка Ньювелла с сотрудниками компании. Кто-то подобрал пароль к почте? Все оказалось намного хуже. На офисных компьютерах было обнаружено тринадцать инородных программ, а сетевая активность сервера зашкалила. С криком "Нас поимели!" Гейб кинулся выдергивать из розеток провода электропитания. Но было уже поздно.

4 октября некий Axel G. выложил в интернете исходный код игры. То, над чем Valve трудилась с 1999 года, стало достоянием общественности. Седьмого октября обнаглевший вор разместил в Сети незаконченную версию Half-Life 2. Свой поступок хакер прикрывал достаточно благовидным предлогом: «Я хочу обратить ваше внимание на то, что они собрались выпускать 30 сентября 2003 года. Также я хотел бы упомянуть, что продемонстрированное на E3 демо было одной большой фальшивкой».


В экран монитора уставился дизайнер Джон Гютри

Фанаты быстренько раскупили пиратскую альфу. Нескольких минут общения с ней вполне хватало для того, чтобы понять, насколько сырой Half-Life 2 далек от завершения. Как ни крути, это был настоящий удар по самолюбию сотрудников компании. Причем удар ниже пояса. Взяв себя в руки, Гейб собрал всех разработчиков в конференц-зале и невозмутимо сказал: "Знаете, ребята, у id Software крадут каждый их новый релиз, и это не так уж и страшно. Мы прошли через это. Может ли теперь что-то оказаться еще хуже?".


Личное оружие Гейба Ньювелла находится в лобби офиса Valve

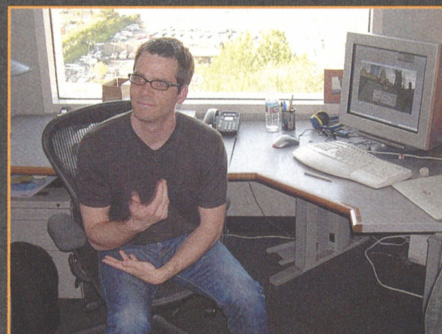
Хорошо имеет тот, кто имеет последним

Как говорил Глеб Жеглов: "Вор должен сидеть в тюрьме". Гейб Ньювелл и коммерческий директор Даг Ломбарди связались с ФБР, а заодно начали собственное расследование. Также разработчики обратились за помощью к армии фанатов. Кстати, именно они, в конечном счете, отыскали ниточку к Акселю Джи – 21-летнему немецкому хакеру.

Доводка лицевой анимации



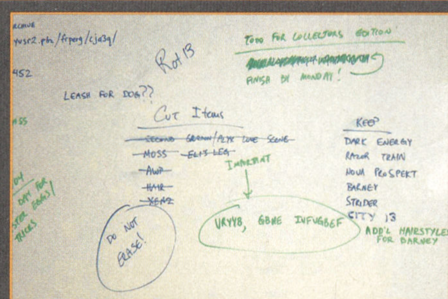
15 февраля в электронном почтовом ящике Гейба Ньювелла появилось странное письмо от некоего Da Guy. Таинственный Чувак утверждал, что именно он был тем самым хакером Акселем Джи, взломавшим сервер Valve Software, и что именно он с 11 сентября ежедневно отслеживал всю внутреннюю переписку компании. Дальше вор признавался, что своими действиями он не желал причинять вреда, а, наоборот, хотел понаблюдать за разработкой Half-Life 2, так как является большим поклонником первой части. В качестве доказательства Чувак приаттачил к письму файл с планами Valve Software на E3 '03, которые не были выложены в интернет после взлома.


Иногда для разъяснения принципов действия игры разработчикам приходилось прибегать к языку жестов

Через два дня Ньювелл коротко ответил на полученное сообщение. Так завязалась переписка, по которой ФБР удалось вычислить хакера. В одном из последних писем Гейб предложил «кулхацкеру» поработать на Valve в качестве консультанта по безопасности. Чувак повелся, как наивный ребенок, и начал паковать чемоданы. В одном из писем он даже спросил: "Можно ли мне взять с собой своего отца и брата?". На что Ньювелл ответил: "Валяй, я устрою для них экскурсию". На самом деле Гейб поглядывал на монтировку, с которой он бы встретил хакера у трапа самолета в международном аэропорту Сиэтла. Увы, разборка не состоялась, так как немецкие правоохранительные органы узнали о планах ФБР арестовать хакера сразу же после его прибытия в Америку. Представьте себе картину: семья провожает парня в штаты на заработки, а его перехватывают под белы рученьки свои же родные полицаи.

Вернемся к нашим баранам

Команда оправилась от шока лишь к декабрю '03. Предстояло сделать очень многое, и после рождественских праздников рабочий день девелоперов стал 20-часовым. К концу января программисты решили все основные технологические проблемы. Оставалось построить цепочку уровней и наполнить их качественным геймплеем. К марту была готова новая играбельная альфа-версия. Гейб Ньювелл лично прошел все 14 глав, а Марк Лейдлоу и Ван Бюрен утвердили окончательный вариант сценария. 150 страниц диалогов вылились в два часа анимированных сцен, на озвучку которых пригласили голливудских актеров.



Все свои пометки разработчики выносили на специальную доску

На E3 '04 команда отправилась в хорошем настроении. Продемонстрированный 12 мая новый видеоролик опять сразил собравшуюся публику наповал. Ни у кого не оставалось сомнения, что за минувший год разработчики сделали огромный шаг вперед, и что игре суждено стать достойной преемницей первой части. В тот же день открылся официальный сайт .

В июле команда полностью доделала предрелизную версию и передала ее на растерзание тестерам. Наконец-то бешеный 20-часовой ритм снизился до разумных пределов. Невероятно интерактивный мир оказался настолько необъятным, что число найденных ошибок не желало сокращаться даже спустя два месяца. В сентябре 2004 года висящий на стене баг-лист был все еще полностью заполнен пометками. Постепенно разработчики стали вступать в так называемый "Клуб зеро" - это когда сотрудник вылавливал все баги и под аплодисменты коллег мог спокойно рапортовать о сдаче порученного ему участка. Если тестеры находили новые ошибки, разработчик под всеобщий свист возвращался в свой кабинет исправлять свежие недочеты.

Долгожданный день

Наступило 13 октября. Для 84 сотрудников Vavle это означало, что все их мучения закончились. Проект, на создание которого ушло пять с лишним лет упорного труда и 40 миллионов долларов капиталовложений, наконец-то готов увидеть белый свет. Все баги отловлены, золотой мастер-диск отправлен издателю, и наконец-то состоялось ритуальное жертвоприношение сканера из папье-маше. Единственная загвоздка – неопределен-

ность со стороны Vivendi Universal Games. Чертов спор вокруг авторских прав спутал все карты. Разразившаяся в августе 2002 года междоусобица достигла такого высокого градуса кипения, что скрываемый от посторонних глаз судебный процесс (см. 89-й и 90-й номера журнала) стал достоянием общественности.



Висящий под потолком сканер дожидается своего звездного часа



Предводитель Valve Software внимательно изучает остатки сканера

Весь игровой мир, затаив дыхание, следил за тем, как Valve Software сражается с издательством за право выкладывать на Steam очередную стадию предварительной загрузки игры. Шестого ноября открылся доступ к седьмой, заключительной, фазе, а 16 ноября пользователи наконец-то смогли активировать скачанные файлы. Кстати, в первую неделю продаж администраторы заблокировали свыше 20 тысяч эккаунтов, обладатели которых попытались воспользоваться пиратскими ключами. Те, кто решил не связываться со Steam, смогли в этот же день приобрести игру в магазинах (обычное или коллекционное издание).
Интерес к игре превзошел все ожидания. Проанализировав статистику продаж, Гейб Ньювелл надеется, что за ближайшие три года Half-Life 2 разойдется тиражом свыше 15 миллионов экземпляров и принесет создателям доход в 700 миллионов долларов.



Перед вами содержимое "золотого" издания HL2. Дополнительная начинка: плакаты, официальный гайд от издательства PRIMA, открытка, наклейка и аудиодиск с саундтреком

Послесловие

В последний день ноября разбирательство между Valve Software и Vivendi Universal Games сдвинулось с мертвой точки. Окружной судья Томас С. Зилли огласил свое решение. По его мнению, действия издателя противоречили условиям заключенного договора, что нанесло истцу серьезный имущественный и моральный ущерб. Так что теперь разработчики имеют полное право в судебном порядке взыскать с Vivendi кругленькую сумму. Впрочем, на этом многолетняя тяжба не закончилась. Впереди нас ждет второй раунд, в котором будет дана оценка правомерности действий Valve Software во время создания сети Steam.
Как и в случае с первым Half-Life, в финальный вариант второй части не вошли целый вагон и маленькая тележка интересных идей. Например, сетевая версия. 1 декабря Valve Software выпускает Half-Life 2: DeathMatch. Не успели разработчики выложить 32-мегабайтный файл на Steam, как в первый же час на него набросилось 12 тысяч страждущих геймеров. На момент написания данного материала было доступно две карты: dm_lockdown и dm_overwatch. Обе локации оказались весьма хороши собой и оправдали чаяния фанатов. Из одиночного режима перекочевало все оружие и куча персонажей. Отдельного внимания заслуживает гравитационная пушка, с помощью которой на уровнях можно творить настоящие чудеса. Согласитесь, приятно прикончить врага пущенным в его голову унитазом.
Наконец, самая главная новость. Гейб Ньювелл заявил, что не стоит ждать поспешного выхода сиквела. После короткого отпуска Valve Software планирует заняться несколькими мелкими проектами из вселенной «Полураспада», а также доделать замороженный в 2001 Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. Кстати, слухи о том, что героиней Half-Life 3 станет Эликс Вэйнс, оказались сильно преувеличенными. На самом деле она окажется главным персонажем грядущего адд-она.



Андрей ИВАНОВ

УНИТАЗ КАК ОРУДИЕ УБИЙСТВА

- Мочи козла!
М/ф "Не бей копытом"

Смыслью, что у Half-Life 2, по сути, не будет мультиплеерной части, все смирились давно. Конечно, Counter-Strike: Source - это тоже неплохо, но CS мы видели и до этого, а вот возможность покидаться элементами дизайна уровней при помощи gravity gun'ов – это совсем другое.

Удивительнее всего было то, что вместе с SDK на свет появилось не что иное, как мод Half-Life 2: Deathmatch. Огорчало одно: в комплекте предлагалось всего лишь две карты. Lockdown, основанная на уровне Nova Prospekt prison, и Overwatch - кусочек уровня из главы Follow Freeman. Но сочетание закрытых помещений Lockdown и открытых пространств Overwatch оказалось весьма удачным.

Попадая в игру, вы сразу же получаете в свое распоряжение три вида оружия: гравитационный излучатель, пистолет и автомат. Плюс немного патронов к двум последним.

Позднее на любом из уровней можно найти практически весь арсенал из Half-Life 2 (исключение составляют лишь супергравитационный излучатель и ферменты пришельцев-насекомых), хотя многие предпочитают огнестрельному или иному оружию возможность запустить в противника чем-нибудь потяжелее.

Первое и самое главное, что бросается в глаза, – великолепная физика. Трупы и обломки разлетаются от взрывов, от выстрела в упор из дробовика тушку противника честно отбрасывает назад. Однако тут же и проявляется небольшой недостаток: модели игроков представляют собой неразрушимые объекты, из-за чего, даже получив прямое попадание ракетой, тело останется единым целым. Тут даже кровавые лужи с парочкой костей смотрелись бы реалистичнее. То же самое касается и многих других моделей в игре, но к этому уже привыкли, так что нераскалываемый остов машины смотрится менее дико, чем неуничтожимый повстанец.

Пара любопытных моментов, касающихся физики игры. Первый – это, конечно, гравитационный излучатель, который может оказаться пострашнее ракетной установки. Дело в том, что в Half-Life 2 правильно учитывается импульс (масса объекта, помноженная на его скорость). Поскольку гравитационный излучатель бросает все с одинаковой скоростью, то основную роль играет масса. Для игры это значит следующее: чем тяжелее объект и выше его скорость, тем больнее он ударит. Так что, получив кирпичом даже с близкого расстояния, вы останетесь живы, хоть и изрядно пострадаете. Но если на вас обрушили тяжелый шкаф даже с максимальной дистанции – шансов на выживание нет никаких. А ведь швырять излучателем в противника можно практически все, что не прикручено намертво: батареи, столы, стулья, ящики, бочки (как обычные, так и взрывающиеся), унитазы, раковины и многое другое. Это одно из наиболее универсальных средств уничтожения в игре. В том числе и из-за того, что это не только оружие нападения, но и защиты: вы можете отбить летящий в вас предмет или даже перехватить его на лету и бросить обратно. Но у него есть и свои минусы: постоянный поиск пригодного для швыряния предмета; помимо этого, тяжелые объекты, как правило, обладают большими габаритами, что делает прицеливание неудобным.

В результате игроки поделились на тех, кто, как и прежде, больше надеется на огнестрельное и прочее оружие, и тех, кто вовсю разбрасывается различными предметами интерьера.

Второй момент тоже связан с гравитационным излучателем, вернее – с любопытным способом его применения. Игроки быстро смекнули, что из различных объектов можно сооружать настоящие баррикады на подступах к стратегически важным местам на карте. Эти горы мусора тормозят противников, делая их крайне уязвимыми.

Всего же режимов игры в HL2DM два: каждый сам за себя (free-for-all deatmatch) и "Повстанцы против солдат" (team deatmatch). Недостаток карт быстро пополняется произведениями народного творчества, которое идет весьма бурными темпами, в том числе и из-за того, что Valve объявила конкурс на лучшую карту для десматча.

Брось! Хотя нет, лучше аккуратно положи на место...



Загнанный в угол, он все равно сопротивлялся



Владимир ЧАПЛЫГИН

БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЕЕ, МИСТЕР ФРИМЕН

Valve Software обожает прятать в своих играх "пасхальные яйца". Half-Life 2 богат не только напоминаниями о первой части, но и многочисленными отсылками к событиям, которые никак не связаны с вселенной Half-Life.

Простота технологий



Оказывается, создать телепортирующее устройство - это совсем плевое дело. Все "наисложнейшие" расчеты и нарисованные от руки чертежи спокойно поместились на одном листе бумаги.

Обратите внимание на обложку журнала "Популярный ученый", на которой красуется молодой Исаак Кляйнер в очках и с шевелюрой.

Если у вас мощный компьютер и вы играете в Half-Life 2 в высоком разрешении, тогда вы сможете прочитать статью And is Now из прикрепленной к стенду газетной вырезки. В передовице коротко описана атака Земли пришельцами с планеты Ксен.

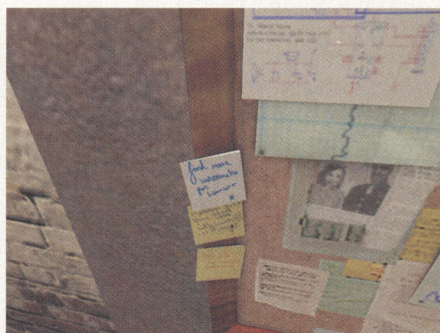
Команда молодости нашей

Лаборатория Исаака Кляйнера богата залежами пасхальных яиц. На одной из стен висит фотография сотрудников закрытого научно-исследовательского комплекса Black Mesa. Самое



интересное, что среди ученых есть и загадочный G-Man, зато лицо паршивца Волласа Брина стерто и перечеркнуто красным крестом.

Премудрости кормежки хэдкраба



Доктор оказался многословен и при встрече среди прочего упомянул про куда-то запропастившегося ручного хэдкраба по кличке Ламарр. В левом углу подвешенного к стене стенда можно обнаружить записку, в которой забывчивый Исаак Кляйнер (пожилым ученым тоже свойственен старческий маразм?) сделал для себя пометку "Find more watermelon for Lamarr". Оказывает, хэдкрабы обожают не только человеческие головы, но и сочные арбузы.

"Окна" с Биллом Гейтсом



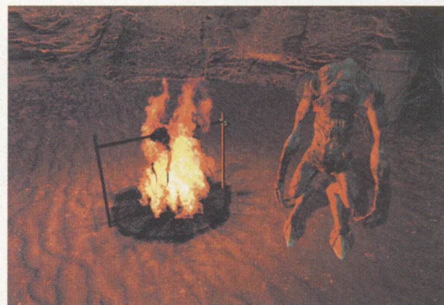
Как вы думаете, почему телепортер не сработал с первого раза? Может быть, дело в том, что на его головном компьютере установлена глючная операционная система Windows NT? Вполне вероятно, что именно она и послужила причиной поломки.

Музон для Кляйнера



Старый ученый оказался большим ценителем музыки. Среди кучи оборудования в лаборатории стоит проигрыватель CD-дисков, на миниатюрном экране которого высвечивается словосочетание Blue Scholars. Так называется рок-группа из Сиэтла, где базируется офис Valve Software.

Разговор по душам



Интересно, считаются ли деликатесом зажаренные лапки хэдкраба?

В четвертой главе Water Hazard после разборки с вертолетом откройте ворота, которые вам позволят проникнуть в расположенный за подсобкой узкий проем. Пройдите дальше и вы увидите две оторванные от стены канализационных трубы. Запрыгните в одну из них (проверьте, достаточно ли у вас здоровья и уровня зарядки скафандра, так как местная вода радиоактивна), после чего быстро доберитесь до конца пещеры. Как видите, вортигант насадил на вертел хэдкраба и жарит его на костре. Несколько раз попробуйте поговорить с союзником (кнопка "активировать"). В конце концов, он не выдержит и поведает вам много интересного об истории мира Half-Life 2.

Моя семья

Внимательно посмотрите на эту фотографию. На ней запечатлена крошечная Эликс Вэйнс, ее мама и папа. Както это не соотносится с намеком Гейба Ньювелла на то, что G-Man на самом деле гермафродит и что именно он является матерью Эликс (читайте об этом в разделе юмора). Если слепо ве-

Half-Life 2 за три часа

Дэвид Гиббонс установил рекорд скоростного прохождения Half-Life 2. На все про все ему потребовалось ровно 2 часа 57 минут и 35 секунд. Увесистый ролик (667 Mb) можно скачать по адресу *http://radix.metroid2002.com/sda/demo.pl?other/HalfLife2_25735.zip*. Наверняка, со временем найдутся более шустрые ребята, но пока что именно это достижение претендует на увековечивание в "Официальной книге мировых рекордов в области видеоигр и пинбола" от издательства Twin Galaxies. Там оно будет соседствовать с прохождениями DOOM 2 (14 минут и 41 секунда), Quake (12 минут и 23 секунды) и Half-Life (57 минут 52 секунды).



рить шутке разработчика, то в молодости у мужчины с чемоданчиком в руке были длинные женские волосы и - о ужас! - он был чистопородной негритянкой.

Меня тошнит от Half-Life 2



Сейчас меня вывернет прямо в этот водоем

Многие владельцы мощных компьютеров утверждают, что после долгой игры (особенно при прохождении глав Water Hazard, Highway и Sandtraps) у них проявляются симптомы морской болезни: головная боль и тошнота. Специалисты установили, что причина заключается в выставленной игрой по умолчанию частоте развертки экрана в 60 Гц, достаточно неудачный острый угол взгляда главного героя (в стандартных шутерах он равен 90 градусам, а Гордон Фримен предпочитает 75) и невероятно реалистичная прорисовка окружающего мира. В качестве профилактики специалисты рекомендуют поставить монитор в самом темном месте комнаты, увеличить частоту развертки, значительно понизить уровень графики и каждые 15-20 минут делать короткие перерывы.

Вспомнить прошлые деньки



На уровне Junkyard вы практикуетесь с гравитационной пушкой. Но не забывайте, что среди кучи покореженного хлама есть шанс откопать старую панель подзарядки скафандра из первой части.

Чтение - вот лучшее учение



В игре вы можете ознакомиться с небольшой библиотекой от Valve Software. С научным трудом доктора Исаака Кляйнера на соседней полке стоит произведение сценариста первой и второй части Half-Life Марка Лейдло The Extreme Aggrotato, стратегическое руководство по прохождению Quake, а также некая "Огромная книга с огромным текстом".

О происхождении видов

Обезьяна, человек, комбайн... Кто следующий? Неужели покемоны?!



Обратите внимание на агитку комбайнов, в которой полученный в ходе генетических экспериментов новый вид противопоставляется человеку и предшествовавшей ему обезьяне.

Русский след



Свалка - главная "достопримечательность" типичной окраины спального микрорайона любого российского города

Half-Life 2 кишмя кишит отсылками к временам, когда существовал Советский Союз. Во-первых, противогаз комбайнов очень сильно смахивает на модель русского ПМГ Нерехта. Во-вторых, к стенам приклеены потускневшие плакаты эпохи 40-х годов. Например, афиша фильма "В семь часов вечера после войны" или театральной пьесы "Родина". Кроме того, многие городские вывески выполнены на русском языке или на невероятной смеси кириллицы с латиницей. В-третьих, модели вертолетов напоминают наш Ка-29, а используемые комбайнами броневики являются точной копией советской БРДМ. А еще в начале шестой главы We Don't Go To Ravenholm на улицах встречаются покореженные "Волги". В-четвертых, обратите внимание на архитектуру зданий: подобные "коробки" стоят в каждом более-менее крупном российском городе. В Европе такие дома не водятся, если, конечно, это не бывшие страны социалистического лагеря, где успели потрудиться советские строители.

Веселее всего дела обстоят с City 17. Ни для кого не секрет, что это явный намек на наши закрытые города а-ля Арзамас-16. На официальном сайте Valve Software есть одна любопытнейшая страничка, закрытая от посторонних взоров паролем 437N452. Пытливые геймеры с форума фан-сайта Halflofe2.Net установили, что это географические координаты местоположения City 17. Широта - 43 градуса 7 минут, долгота - 45 градусов 2 минуты. Запылившаяся карта Союза Советских Социалистических Республик указывает на район, соседствующий с побережьем Каспийского моря.

Эта стена попадется вам на глаза на раннем этапе игры



История происхождения страйдера

Оказывается, страйдеры (огромные шагающие роботы на тонких 20-метровых ногах) появились не на пустом месте. Посмотрите на расположенную поблизости картину Сальвадора Дали. Вот откуда у них ноги растут.

"Сон, навеянный полетом пчелы вокруг граната, за миг до пробуждения"



Half-Life 2

ОБЗОРНАЯ ЭКСКУРСИЯ ПО ФРИМЕНСКИМ МЕСТАМ

Гнэл =SF=Glan УНАНЯН

Полжизни прожить - не полполя перейти.
Русская народная полупословица

Глава 1. "Point insertion"

В первой главе есть только один тонкий момент, достойный упоминания. Когда вы окажетесь в здании вокзала после разговора с Бэрни Колхауном, дорогу вам преградит охранник. Поскольку понять, чего он там говорит через противогаз, сложно, то перевожу: поднимите банку, которую он сбросил на пол, и положите в урну. Можно, впрочем, проявить гражданское неповиновение и кинуть в охранника чем-нибудь, а когда он станет гоняться за вами, выскользнуть наружу.

Глава 2. "A red letter day"

В этой главе заморочек практически нет. Просто вставьте в розетку вылетевший кабель, когда будут телепортировать Эликс, и по команде профессора Клейнера включите рубильник.

Когда вас изрядно поглючит в телепорте и выкинет на улицу, зайдите за угол, поговорите с Бэрни и подберите монтировку. На железнодорожной станции берегитесь поезда.

Глава 3. "Route kanal"

В самом начале этой главы мы получаем пистолет, и жить становится легче. Нас ждет пробежка со стрельбой по окрестностям ж/д станции. Не прыгайте на движущийся поезд, иначе вас расплющит о силовое поле.

Назвать эту заначку секретом, язык не поворачивается - все на виду



Отвлекаться на полицейских не стоит - они бесконечны. Бегите вперед, пока не нырнете в проход под контейнером.

В этом проходе есть пара ящиков с аптечками. На выходе надо разбить решетку и застрелить копа, прежде чем вылезать



Первая часть уровня заканчивается заплывом на 100 метров с препятствиями и небольшой передышкой в контейнере.

Двигаемся дальше, поглядывая наверх - на потолке полно моллюсков. На пулеметную точку в лоб лучше не лезть. Обойдите ее по трубе, заодно разживетесь кое-каким добром.



Как только застрелите пулеметчика и его напарника, взорвите вот эти бочки. В противном случае они упадут вам на голову



Здесь хранятся две аптечки. Если броневик успел накрыть вас ракетами, то они очень пригодятся

Разобравшись с колониями моллюсков (их, кстати, не обязательно убивать. Можно просто подкинуть им любой предмет и проскользнуть, пока они заняты), мы проходим по городской канализации. Стрельбу, попытки сбросить нам на голову горящие бочки и прочие мелкие шалости следует строго пресекать. Наконец, добираемся до первой задачки по физике. Тут все элементарно, благо кирпичей раскидано предостаточно.

Первый физический пазл в игре. Надо нагрузить кирпичами левый конец доски, чтоб перепрыгнуть на пандус



С этого момента к вам пристанет вертолет. Несколько слов о том, как избегать его атак. Вертолет после каждой атаки меняет позицию, далее раскручивает стволы пулемета (этот процесс сопровождается нарастающим гулом) и потом дает пятисекундную очередь. Во время подготовки к стрельбе он не двигается, поэтому есть время для выбора позиции за укрытием. Как только пальба прекратилась, вскакиваем и бежим дальше.



Вот еще один секрет. Он находится внизу в нише

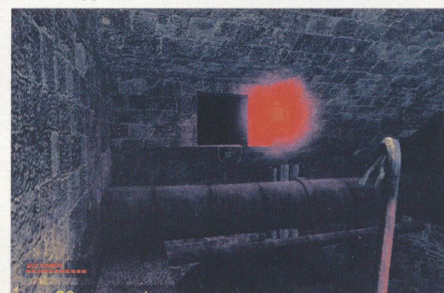
Следующий существенный момент - это первый налет "мясорубок". Вам придется вместе с ополченцем отражать атаку этих маленьких летающих машинок. Лучшее оружие против них - монтировка. Высший пилотаж заключается в том, чтобы отбивать одну "мясорубку" так, чтобы она врезалась в другую. Старайтесь не попадаться им на открытой местности и прижимайтесь спиной к стене, где только возможно.

На нарах у повстанца неплохой склад. Если пройти по доске в противоположный угол комнаты, то можно пополнить боезапас

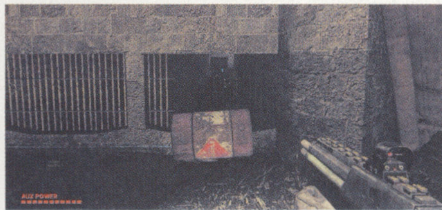


После трех-четырех схваток с "мясорубками" вы попадете в помещение канализационного коллектора. Не спешите спускаться вниз. Тут есть очень вкусная комнатка, попасть в которую можно по вентиляционному каналу. Я специально сделал снимок без решетки, чтобы проход было лучше видно.

Вот здесь находится вход в секрет. Держите наготове монтировку - в воздуховоде дежурит "мясорубка"



Теперь можно и вниз. Тут нас встречают с распростертыми объятьями. Как только возьмете пистолет-пулемет, посмотрите направо. В нише за бочкой - секрет.


Тут можно подобрать первую ручную гранату. Осторожнее - секрет охраняется половинкой зомби

Следующий тонкий момент - вращающийся четырехлопастный ротор в бассейне с водой. Тут надо поднырнуть в проход слева под водой и проплыть в смежное помещение.

После того как пройдете по трубе с паром, увидите очередной знак "лямбда". Так обозначается проход справа внизу. Но не торопитесь туда, Впереди под трубой есть довольно приятный сюрприз.


Впереди под трубой лежит покойник, а при нем - граната для подствольника: очень редкая и полезная штука

Далее сложности могут возникнуть, когда вы в совершенно темной комнате выбьете решетку и по вентиляционному коробу попадете в большую комнату, где полно бочек с бензином. Стрелять тут нельзя и массированную атаку "мясорубок" придется отражать врукопашную.

Здесь нас ждет тяжелый бой, надо забиться в нишу и отмахиваться монтировкой, пока атака не захлебнется



Теперь поднимаемся по бочкам на балкон и идем в соседнюю комнату. Здесь нужно спуститься по трубам к вентилю и повернуть его.

Вот этот вентиль надо повернуть, чтобы поднять уровень воды



Когда вода поднимется, возвращаемся обратно и плывем вниз через проход в решетке и дальше по трубе. Теперь придется понырять, чтобы разбить доски на дне. По всплывшим ящикам переходим на другую сторону бассейна.

В этой главе остается один только сложный момент (во всяком случае, у меня были проблемы). Когда подниметесь по лестнице под знаком "лямбда", нужно пройти по мосткам до конца, забрать припасы и спрыгнуть вниз. Именно там находится проход.

Глава 4. "Water hazard"

В этой главе нам предстоит долгая гонка на гидроцикле. Первая остановка - у знака "лямбда" в самом начале уровня.


Секрет - наверху на решетке

Далее придется остановиться у пристани, где для нас на лебедке подвешен груз. Чтобы расконтрить механизм, нужно залезть на крышу и выбить бочку из-под шестеренки. Обратите внимание на то, что каждая бомба начиняется тремя крабами, а зомби всего двое. Где третий краб? Правильно: там, где его не ждут.

А вот и посылочка. Правда, фантазия у местных почтальонов весьма буйная



Очередная физическая задачка про архимедову силу. Надо запихивать синие баллоны в сетку под водой, чтобы поднять рампу.

Один баллон валяется тут же, а за еще двумя надо сходить в трубу слева



При открытии ворот четвертого шлюза возникнет проблемка: вентиль, распахивающий створки ворот, разбит. Придется взламывать ворота висящими на тросах рельсами.



Если расстрелять бочки с бензином, то этот своеобразный таран разнесет ворота в щепки

Пятый шлюз вскрывается без проблем. Здесь раздобудем револьвер и избавимся от порядком надоевшего вертолета. На смену сбитой вертушке прилетит новая, и начнется бешеная гонка по каналам со стрельбой, разбрасыванием бомб и обрушением заводских труб. По дороге встретится пара "секретов", хорошо видных издали, поэтому рассказывать о них не стану - сами все найдете без проблем.

Под занавес всей этой беготни нам зададут еще одну задачку. Нужно будет поднять рампу для прыжка на гидроцикле. Для того чтобы ее поднять, нужно нагрузить платформу и опустить стопорящий рычаг.

Вот эту платформу нужно нагрузить. Лучше всего сбросить сверху стиральную машину



На опорном пункте Сопротивления гидроцикл оснастят оружием, и все станет проще. Вертолет подбиваем прямо на выходе из туннеля, теперь надо заехать в очередной секрет - разжиться патронами. Для этого на первой развилке нужно свернуть направо.

Первый секрет после опорного пункта. Имеется зомби и два краба



В небольшом водоеме, где стоит выброшенный на мель буксир, уничтожаем два броневика. Теперь нужно открыть дверцу контейнера, чтобы попасть под навес к рампе.


Двери этого контейнера откроются, если поджечь находящиеся внутри бочки

Из значимых событий этой главы остается только бой с вертолетом, но это вопрос исключительно сноровки и меткости.

Глава 5. "Black Mesa East"

Эта глава очень проста и почти целиком посвящена освоению гравитационного манипулятора. Просто следуйте указаниям Эликс, и все пройдет как по маслу.

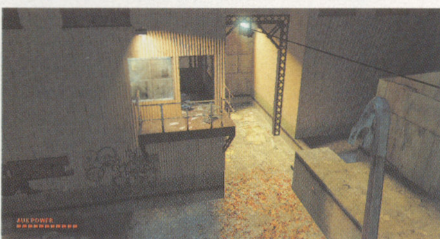
Глава 6. "We don't go to Ravenholm"

Рэйвенхолм - это премерзкий городишко, битком набитый крабами и зомби разных мастей. Пройти его несложно, если соблюдать два правила: во-первых, осторожность - главное оружие; во-вторых, ловушки нужно использовать по полной. Кстати, гравитационный манипулятор действует на крабов. Рассмотрим моменты, которые могут вызвать затруднения.

Первый момент: как выключить электричество на сетке, через которую надо перелезть? Рубильник находится в доме, перед которым отец Григорий устроил фейерверк.

Вот этот рубильник откроет дорогу к дальнейшему продвижению по Рэйвенхолму


Здесь находится секретка с аптечками


На этом балкончике есть рычаг, который надо переключить прежде, чем лезть на крыши


Второй момент связан с тем, что не сразу понятно, как подняться наверх там, где размещены ловушки-машины. А очень просто: опускаем машину, залезаем на капот и поднимаемся. Прогулявшись по крышам, приходим к церкви. Оттуда отец Григорий проведет нас через кладбище к рудникам.

Теперь предстоит очень неприятный спуск в шахту. Дно просто кишит крабами, поэтому упасть вниз нельзя ни в коем случае. Когда окажетесь на сетчатых площадках, не забывайте, что крабов можно убивать гравипушкой.

В штольне лучше передвигаться поверху, перелезая с одних лесов на другие.

Есть тут и секретик, довольно хитрый. После штольни будет квадратный колодец с водой. Наверху есть труп со снаряжением, подняться же туда можно только на языке моллюска. Вся хитрость в том, чтобы вовремя убить монстра.


Вот секрет, к которому можно подняться только на языке моллюска

С вагонеткой на выходе из шахты, думаю, проблем не возникнет.

Наверху можно взять револьвер, если его у вас нет до сих пор. Нужно только составить ящики и взобраться на верхнюю полку обрамления выхода.

Вон там наверху лежит револьвер, прямо под "лямбдой"


Теперь предстоит дуэль с двумя снайперами. Первого снять проще простого, если закинуть ему в окно гранату, а со вторым придется повозиться, ползая под вагонами. Держите наготове монтировку, между шпалами водятся крабы.

Глава 7. "Highway 17"

Надеюсь, все уже обзавелись импульсным ружьем и готовы отправляться в очередную гонку, но теперь уже на багги? Идем на пирс 87 смотреть машину. Агрегат весьма достойный: во-первых, изначально вооружен; во-вторых, в ящике сзади - нескончаемый запас патронов для SMG.


Мал багажник да дорог. Не раз и не два придется использовать этот зеленый ящик в качестве единственного источника боеприпасов

По команде ополченцев садимся в машину, и нас опускают на землю. Вокруг немедленно оказываются муравьиные львы. Не стоит с ними связываться - это серьезные ребята. Лучше просто убежать. Два момента: во-первых, муравьиных львов можно парализовать на несколько секунд разрядом гравипушки; во-вторых, они боятся вибрации, поэтому держатся подальше от устройств, ударяющих об землю здоровенным таким сердечником (такая штука называется "thumper").

Когда прибудете в Новую малую Одессу, местный босс подарит вам ракетницу и пошлет сбивать инопланетный вертолет (больше похож на летающего тюленя). Это удобно делать с крыши штаба отряда.

В дальнейшем проблем возникнуть не должно. Хочу только упомянуть шары-мины на дороге. Они неуничтожимы, их можно подхватить гравипушкой и выкинуть в море.

Глава 8. "Sandtraps"

Продолжаем автопробег по побережью. После довольно затяжного боя за мост вам встретится блокпост, где придется решить еще одну задачку. На этот раз собираем аккумуляторы.

Вот тут не хватает двух батарей, чтобы открыть ворота


Одна батарея находится тут же, на кровати, а вторую можно взять из-под капота разбитой "Волги".

После боя на маяке передвигаться придется снова на своих двоих. Здесь царство муравьиных львов, поэтому прыгаем по камням и не лезем на рожон. Небольшой совет по тактике ведения боя с мирмидонтом. Как можно быстрее бежим через поле к воротам вортиганского лагеря и забиваемся в щель между стеной и камнем справа от двери (если стоять лицом к ней). Мирмидонт сюда не пролезет, а его мелких товарищей легко отстреливать из шотгана. Сидите там, пока пулеметчик не прикончит монстра.

Дальнейшая прогулка в обществе муравьиных львов - сплошное удовольствие, не забывайте только выключать виброустановки. Заканчивается ночной променад подрывом цистерны и обрушением стены посредством подбитого "тюленя".



Через этот пролом мы и проникнем на проспект Нова

Глава 9. "Nova Prospect"

Архитектура местной тюрьмы незамысловата, так что выйти к бывшей прачечной (большое помещение, облицованное белой плиткой) не составит труда. Добро пожаловать на корриду. Тут нам придется сразиться с мирмидонтом лицом к лицу. Я решал эту задачу в классическом стиле "стрейф+шотган", но вариантов дизайнерами уровня предусмотрено много - выбирайте сами.



Что ты, милый?! Я так еще кибердемонов валил!

Последовательно переходя из блока "А" в блок "В", а потом и в "С", выбираемся из тюрьмы. Окончание уровня знаменуется еще одним поединком с мирмидонтом. Когда разберете завал и выйдете из здания, не тяните время - ставьте ящик к пролому слева и ныряйте туда. Огромные железные колонны - это опоры Цитадели комбайнов. Скоро они начнут "шагать" и раздавят всякого, кто там окажется.

В прачечной блока "В" обратите внимание на вот этот проход. Там есть весьма богатый секрет. Остерегайтесь зомби!



Глава 10. "Entanglement"

После того, как вы встретитесь с Эликс и отыщете ее отца, нужно попасть в центр управления службы безопасности, а потом и в зал телепортации. В комнате охраны за деревянным шкафом есть съемная решетка. Вентиляционный короб населяют крабы. Выход из него защищен миной-растяжкой, а по полу бегает штук десять разных крабов. Пара ручных гранат вполне поможет нам справиться с задачей.

Держать оборону в комнате управления силовым экраном будет намного проще, если поставить на каждой лестнице по одной охранной турели.

С обороны сектора "D8" начнется серия головоломок по оптимальному размещению турелей. Первое правило при этом - установить направление атаки. Комбайны всегда прут оттуда, где выставлены силовые экраны. Второе правило: турель должна находиться как можно дальше от точки входа противника в помещение. Например, в зале телепортации есть три прохода, закрытых силовым полем; если расставить турели напротив каждого проема на максимальной дистанции, то можно вообще не стрелять - техника все сделает сама.

Глава 11. "Anticitizen one"

Если вы с Эликс отсутствовали целую неделю, Элай в плену в Цитадели, а Бэрни возглавил полномасштабное восстание, значит, мы добрались до 11 главы. Эликс остается с профессором Кляйнером, а мы с собачкой идем в бой. Настоятельно рекомендую не мешать песику развлекаться с машинкой, иначе можно попасть под раздачу. Когда собачка улетит, ныряем в пролом в стене слева, чтобы не быть раздавленным опорами Цитадели.

Знакомый дворик, не правда ли? На площади к нам присоединяются повстанцы, и мы ведем отряд в открывшуюся дверь, из которой выбежали два полицейских.

Внимательно смотрим под ноги - местность густо заминирована.

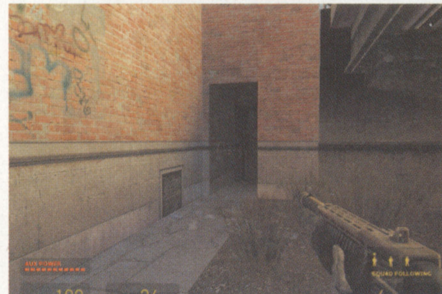
Вот такие мины раскиданы повсюду. Разминировать их можно гравипушкой



Многие застревают, выйдя на улицу, которая разворочена выстрелами страйдера. Здесь к вам присоединится отряд, и вы поведете его в боковую дверь здания.



Этот дворик находится по правой стороне улицы, где сканеры сбрасывают мины и бродят крабы



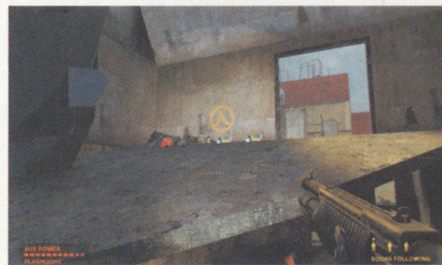
Вот он - этот боковой проход в здание в конце улицы с огромной воронкой

Если в конце этого уровня подняться вверх по лестнице, то можно найти склад боеприпасов.

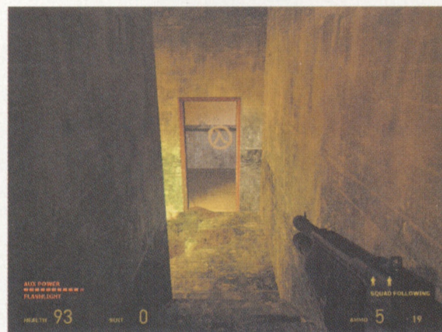
Следующий участок хоть и весьма напряженный, но прямой. как кишка, и описывать тут особенно нечего. В конце есть неприятное место с радиоактивным водоемом, но пользоваться гравипушкой все уже умеют, не так ли?

Далее нам придется продемонстрировать умение вести бой в зданиях. Ничего сложного, если знаешь как. Тут у нас всего два секрета.

Этот склад весьма кстати: пространство за оконным проемом простреливается вдоль и поперек



Сразу налево - выход с уровня, а внизу, слева за решеткой, - ящики с припасами



Под занавес главы нас ждет оборонительный бой на площади. Как только Эликс опустит защиту генератора, вышибаем гравипушкой его ядро и спешно уходим с площади в подземелья.

Глава 12. "Follow Freeman"

Индустриальный комплекс и его подвал просто-таки кишат различными монстрами, так что секретки здесь очень пригодятся.



На полуразрушенной лестнице есть вот такая заначка. Придется пораскинуть мозгами, прежде чем удастся до нее добраться

Для того чтобы открыть дверь с лестничного пролета в подвалы, нужно прихватить гравипушкой засов через окно кладовки.



Слева в канале с зомби есть проход в бонусную зону. Вот два склада, которые там находятся

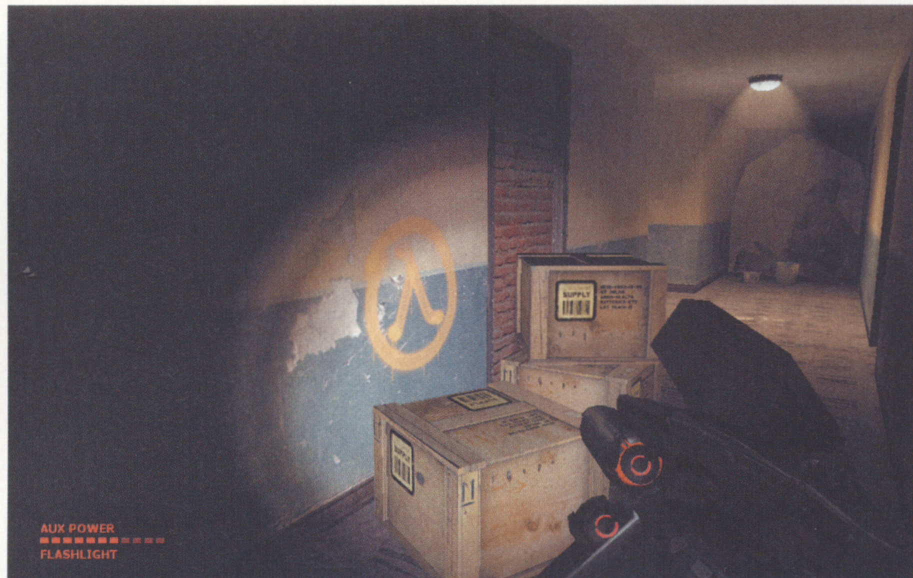


Если у вас все в порядке с вестибулярным аппаратом и вы не боитесь высоты, то очень скоро окажетесь в районе города, контролируемом снайперами. Этот эпизод и следующий за ним прорыв в здание бывшего музея, а ныне штаб-квартиру полиции, являются чисто боевыми и требуют только быстрой реакции.

Единственный момент, который надо пояснить, - это методика борьбы с турелями. Сначала пересекаем лучи сигнализации, а когда турель высунется из пола, подкатываем гранату в образовавшуюся щель.

После уничтожения генератора на крыше музея начинается череда схваток со страйдерами. Тут придется повозиться: на нормальном уровне сложности каждому требуется семь ракет, так что не вступайте в бой, пока не найдете ящик с ракетами.

На всем уровне только один секрет. Вы найдете его после того, как уничтожите страйдера, атаковавшего ваш отряд в тоннеле.



Аптечки как нельзя кстати. Дуэль со страйдером - это не шутки

Закончив бой с двумя страйдерами на крыше разрушенного дома, идите по стропилам в сторону колонны с лошадью. Там собачка уже рушит уцелевшие архитектурные достопримечательности и кидается автомобилями. Держитесь подальше, иначе разделите судьбу комбайнов.

Глава 13. "Our benefactors"

Собачка подняла опору Цитадели, мы спрыгнули в дыру в мостовой и снова остались в одиночестве. Пора навестить комбайнов и мистера Бринна.

После бесплатной экскурсии по Цитадели у нас отберут все оружие. Впрочем, это не повод расстраиваться, ибо взамен нам дадут модифицированную гравипушку. Запомним три основные функции: во-первых, способность работать с органикой; во-вторых, существенно возросшая мощность, позволяющая срывать со стен терминалы и оперировать очень тяжелыми предметами типа транспортных капсул; и, наконец, возможность вытягивать из силовых шнуров энергетические шары и метать их на большие расстояния. Опираясь на эти три свойства и собственную фантазию, можно довольно просто дойти до конца главы.

Глава 14. "Dark energy"

Последняя глава начинается с коллективной аудиенции у мистера Бринна. К счастью, у Джудит вовремя проснулась совесть, и мы снова оказываемся на свободе. Теперь надо уничтожить главный генератор комбайнов. В лифтовом холле Бринн бросил гравипушку - это большая ошибка. Заряжаем костюм по максимуму и идем в лифт. Сопротивление минимально, так что добраться до верхней площадки возле генератора несложно. Здесь нас встретят два "тюленя". Их легко забить энергетическими шарами. Теперь, не теряя времени, смещаемся на правый край платформы и бомбардируем шарами верх башни генератора, пока вращающиеся защитные щиты не развалятся. Еще пара-тройка шаров, брошенных в поднявшееся ядро, и дело сделано!

Тут появится G-Man. Из его речи можно с уверенностью сделать только два вывода:

- Гейб Ньювелл и его команда не избежали повального увлечения "Матрицей";

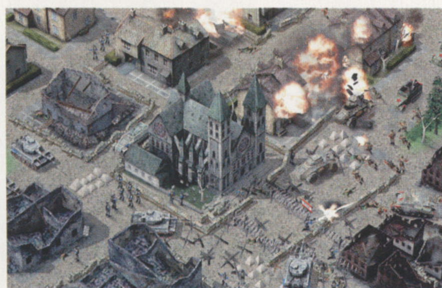
- третьей части быть.

Аминь.

G-Man, оказывается, способен манипулировать временем



Axis & Allies



Коды

В игре нажмите **Enter** и в появившемся окне чата вводите следующие коды:

rosieriveter - мгновенная постройка зданий и юнитов;

isurrender - проиграть сражение;

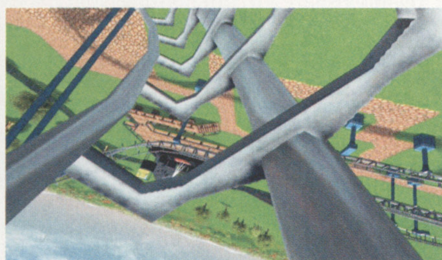
veday - выиграть сражение;

fieldpromotion - получить 100 XP;

swissbank - получить 100 монет;

enigma - убрать "туман войны".

RollerCoaster Tycoon 3



Коды

Для достижения желаемого эффекта, переименуйте одного из гостей (это можно сделать в окне в нижнем правом углу экрана):

Make Me Sick - всех гостей стошнит;

Atar - все гости засмеются;

Mouse - все гости будут стоять на месте и разглядывать собственные ноги;

Frontie - аттракционы не будут ломаться;

Atomic Big Explosion - в случае аварии на аттракционе будет большой взрыв;

ATITech - все люди (и гости, и персонал) начинают двигаться очень быстро;

Guido Fawkes - доступ к расширенному редактору фейерверков;

John D Rockefeller - получить $10 тысяч;

Chris Sawyer - гости прыгают от радости;

D Lean - альтернативный режим камеры при прокладке новых маршрутов;

Jonny Watts - вид от лица переименованного гостя;

Sam Denney - вид от лица переименованного гостя при поездке на горках;

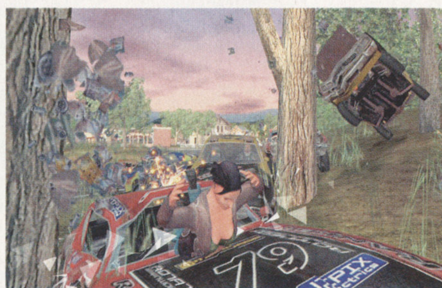
Jon Roach - вид от лица переименованного гостя при поездке на других аттракционах;

John Wardley - отменяет ограничение на высоту при строительстве горок;

David Braben - отменяет ограничение скорости на аттракционах;

James Hunt - выдает в ваше распоряжение багги.

FlatOut



Читы

При создании нового игрока в строке "имя" введите:

giveall - открыть все автомобили, трассы и первенства;

givecash - добавить на счет $40000;

ragdoll - игрок вылетает из машины через лобовое стекло при нажатии клавиши, ответственной за переключение передачи вверх.

Immortal Cities: Children of the Nile



Читы в режиме консоли

Нажмите **Enter** в процессе игры, затем введите код и снова нажмите **Enter**:

Ptah - <номер ресурса> <количество> - Добавляет **<количество>** того или иного ресурса в выбранное здание. Если не указать **<количество>**, то оно будет максимальным. Номера ресурсов см. ниже;

Ra - <число> Во дворце появляются дипломаты. Максимальное количество ограничено престижем;

Set - поражение;

Thoth - победа;

Amun - вывести список консольных читов;

Worship - <координата x> <координата y> - переносит камеру в указанные координаты;

Hathor - <полное имя юнита> или **<имя игрока><имя юнита>** - камера следует за юнитом;

Anubis - <имя игрока> - убивает все юниты игрока;

Ma'at - внеплановый урожай;

Isis - <номер ресурса> <количество> - убирает ресурсы из выбранного здания;

Hapi - все юниты восстанавливают хитпойнты до максимума;

Bast - <номер ресурса> <количество> - аналогично **Ptah**, но ресурсы помещаются на создаваемый читом новый склад;

Horus - доступ ко всем апгрейдам дворца;

Osiris - наполняет выбранное здание соответствующими ресурсами.



Номера ресурсов:

28 - дичь;
55 - доспехи;
23 - ячмень;
75 - корзины, тростник;
40 - корзины, камыш;
26 - говядина;
70 - пиво;
4 - качественный песчаник;
7 - песчаник;
66 - хлеб (ячменный);
71 - хлеб (пшеничный);
63 - кирпичи (с тростником);
64 - кирпичи (с камышом);
6 - кирпичи (с соломой);
79 - колесницы;
10 - глина;
16 - медь;
89 - косметика, медь;
102 - косметика, медь, хна и сурьма;
78 - косметика, хна;
43 - косметика, сурьма;
32 - финики;
14 - изумруды;
27 - рыба;
15 - кудель;
37 - цветы;
91 - плодовые деревья;
58 - мебель, акация;
87 - мебель, кедр;
49 - мебель, тростник;
53 - меха;
80 - еда;
5 - золото;
29 - виноград;
22 - хна;
50 - благовония;
98 - драгоценности (изумруды и золото);
48 - драгоценности (изумруды);
60 - драгоценности (фаянс);
65 - драгоценности (золото);
99 - драгоценности (бирюза, изумруды и золото);
72 - драгоценности (бирюза и изумруды);
97 - драгоценности (бирюза и золото);
57 - драгоценности (бирюза);
18 - сурьма;
61 - мечи;
34 - кожа;
24 - латук;
42 - лен;
74 - циновки, тростник;
39 - циновки, камыш;
52 - обезьяны;
73 - мирра;
94 - обелиск, большой;
92 - обелиск, малый;
19 - масло;
25 - лук;
46 - папирус;

76 - парфюм, цветы;
44 - парфюм, хна;
77 - парфюм, мирра;
30 - плоды граната;
41 - керамика;
35 - кварц;
9 - тростник (для папируса);
33 - камыш;
90 - сандалии, кожа;
96 - сандалии, кожа и камыш;
45 - сандалии, камыш;
59 - скульптура, базальт;
88 - скульптура, бронза;
47 - скульптура, глина;
100 - скульптура, медь;
101 - скульптура, олово;
95 - корабль;
51 - специи;
82 - большая статуя, базальт;
83 - малая статуя, базальт;
84 - большая стела, гранит;
81 - малая стела, гранит;
11 - солома;
17 - олово;
36 - бирюза;
62 - оружие;
2 - пшеница;
67 - вино (финиковое);
69 - вино (инжирное);
68 - вино (гранатовое);
3 - дерево, акация;
86 - дерево, кедр.

Zoo Tycoon 2



Возможность бегать в режимах Guest Mode и Photo Safari:

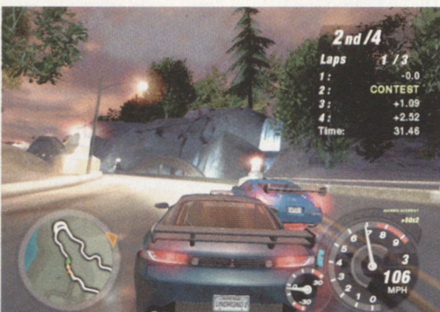
Поскольку за движение отвечают и кликание мышкой, и кнопка **W**, нажав и то, и другое, вы будете двигаться вдвое быстрее.

Need for Speed Underground 2

Читы

Вводить без пробелов на экране с сообщением Press Enter перед экраном загрузки профиля:

wannacapone - автомобиль от Capone;
gimmechingy - автомобиль от Chingy Navigator;
wintmyd3 - - автомобиль от D3;





davidchoeart - автомобиль от David Choe;
regmebaby - $20,000 для режима карьеры;
Regmybank - еще $200 для режима карьеры;
ordermybaby - $1,000для старта режима карьеры, также открывает Nissan Skyline и Mazda RX-8 для режима быстрой гонки;
tunejapantuning - автомобиль от Japantuning;
shinestreetbright - автомобиль от ShinestStreet;
yodogg - - автомобиль от Snoop Dogg;
opendoors - автомобиль от The Doors;
needperformance2 - открывает Performance Upgrades Tier 2;
gimmevisual2 - открывваеет Visual Upgrades Tier 2;
needmybestbuy - открывает Best Buy Sponsor Vinyl (только для режима карьеры);
gottahavebk - открывает Burger King Sponsor Vinyl (только для режима карьеры);
gotmycingular - открывает Cingular Sponsor Vinyl (только для режима карьеры);
gottaedge - открывает Edge Sponsor Vinyl (только для режима карьеры);
goforoldspice - открывает Old Spice Sponsor Vinyl (только для режима карьеры);
needperformance1 - открывает Performance Upgrades Tier 1;
gimmevisual1 - открывает Visual Upgrades Tier 1.

Sid Meier's Pirates!

Эксплоит:

Когда на вашем корабле будет более 25 пушек, в бою можно сделать следующую вещь. Дождитесь полной перезарядки пушек, выберите для стрельбы книппеля, стреляйте и тут же жмите на обычные ядра. Первым залпом пойдут книппеля, а сразу же за ними - простые ядра. Такое вот пиратское комбо.

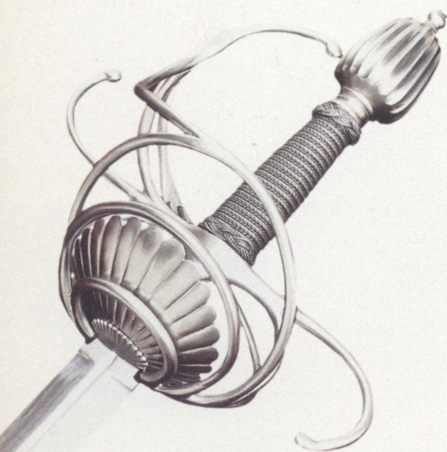




Z - ZONE



*Дж. О. БОНДЕР и Павел ШУМИЛОВ, а также
Александр ВАСНЕВ, Владимир ВЕСЕЛОВ, Никита КАРЕЕВ, Андрей КУЗНЕЦОВ,
Кшаду, Владимир ПАВЛОВСКИЙ, Илья ПОЛЯКОВ, Дмитрий ПРОСЬКО,
Алексей РАТУШКИН, Дмитрий РОММЕЛЬ, Леонтий ТЮТЕЛЕВ,
Владимир ЧАПЛЫГИН, Андрей ШАПОВАЛОВ и Анна ЩЕГЛОВА*

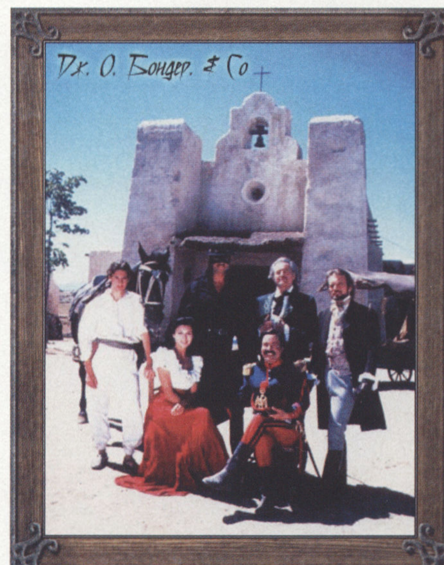


РевиZорро - 2004

КРАТКИЙ, НО ВСЕОБЪЕМЛЮЩИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРОВОЙ ГАЛАКТИКЕ JB2004

Рекомендован к употреблению внутрь проведшим последний год в анабиозе путешественникам, лишь позавчера вынырнувшим из гиперпространства исследователям высот и глубин, а также наткнувшимся на этот текст археологам-любителям

Прекрасен восход над Морем Изобилия. Величественные горы, словно сошедшие с былинных страниц великаны, хранят вечный покой кратеров и талассоидов. Лучи солнца, избавленные от бремени атмосферы, ласково прожигают группу отдыхающих астронавтов. Элегантный покрой полосатых скафандров выдает тонкий вкус отважных естествоиспытателей, а выщербленная поверхность портативного печатного станка свидетельствует о внеземной и даже, можно сказать, нечеловеческой их любви к перестановке букв в произвольном порядке. Безо всякого барометра ясно, что это и есть та самая подпольная дружина артельно-принудительного труда, что в 1812-м году зажгла знамя на шпиле покоренного Эрмитажа. Суровы и непреклонны передовики-игровики. Они знают, что следующий лунный челнок прибудет всего лишь через три тысячи лет. За это время им нужно успеть сочинить маленькую новогоднюю сказочку. Конечно, трех тысяч лет хватило бы и на большую поэму, и на роман в ста семидесяти томах, и даже на прохождение всех частей Final Fantasy. Но, увы, у заслуженных тружеников пера лишь один баллон кислорода на всех. Их хватит только на сказочку...



ПРИСКАЗКА

Море Изобилия, пляж. Лагерь мятежных сказочников надежно замаскирован под стоянку шестнадцатибитного человека. Окружающий пейзаж первобытен и дик. Единственное досадное напоминание о прошлом — крошечная ксерокопия судебного постановления. "Сосланы за лень и неуважение к читателю". Подпись неразборчива.

Первый артельщик: Ну! И что нам теперь делать?! Это ты во всем виноват!
Второй артельщик: Я?! Да ты сам нас в это втянул! Кто твердил про "реалити-шоу", про "нас же по телевизору покажут!", про "Последнего героя" на Луне, а?!
Первый артельщик: Но я же не знал! Я вообще наивный и доверчивый, меня легко обмануть. Но вы-то, умники, куда глядели?! Трудно вам было пару статеек за год написать?!
Второй артельщик: Эгоист ты, товарищ Первый артельщик. Эгоист. Статейки сами собой не напишутся. Ты вот был занят, он был занят, я был занят...
Первый артельщик: Пф! Дешевые отмазки!
Третий артельщик: *(примирительно)* Друзья, а может, нам и вправду сказочку сочинить? Дед Мороз там, лучшие игры года и все такое. Как обычно. Глядишь, под амнистию какую попадем...



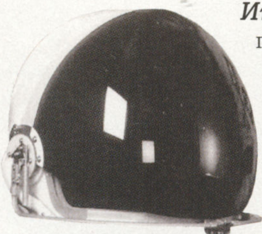
Второй артельщик: Ага, как же! Да после прошлогоднего пятидесятистраничного монстра нас и близко к журналу не подпустят! Еще скажи спасибо, что не на обратную сторону высадили — отсюда хоть Землю видно...
Третий артельщик: *(мечтательно)* Эх... а на Земле сейчас зима, Новый год, елочка...

Всем известно, что кислородное голодание удивительным образом стимулирует работу центральной нервной системы. Именно поэтому внезапное появление нового персонажа было встречено с полным пониманием и даже сочувствием. Напрасно таинственный незнакомец бил в литавры, звенел в бубенцы, щелкал кастаньетами и наигрывал на виолончели марш лунных первопроходцев — одно лишь молчание и ласковые улыбки были ему ответом. Не помогло также изрыгание пламени, глота-

ние шпаг и обращение лунных рек вспять. Даже безотказная в былые времена фраза "А я вам пасть порву" — и та не действовала. Оставалось последнее средство...

Инкогнито: Вы вот тут сидите, а там Дюк Нюкем вышел!
***Артельщики** (дружно):* Что?! Не может быть!!

Незнакомец, эффектно завернувшись в черный плащ, демонически смеется своей остроумнейшей шутке. Черная полумаска скрывает его лицо, но по всем признакам видно, что неустрашимые ветераны узнали своего спасителя. Слышатся приветственные реплики: "О, нет, это снова он...", "Бить будете, папаша?" и "Не надо! Я хочу остаться на Луне!"



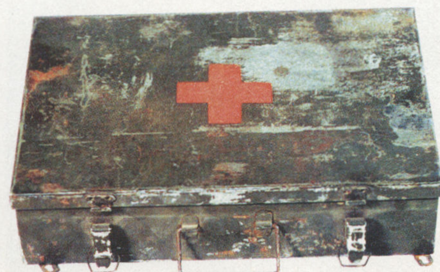
Инкогнито: Без паники, амигос! Я РевиZорро, блистательный и неуловимый, гроза луноходов и реформатор-самоучка, спаситель отечества и ниспровергатель кумиров, защитник угнетенных и последняя надежда порабощенных. Смерть попсе! Даешь революцию!
Второй артельщик: *(в сторону)* Боже, с каждым годом все хуже и хуже...
Инкогнито: Выкинем в топку истории старые формы! Долой пьесы со страниц "Навигатора"! Все, решено: больше никаких банальных диалогов, только брутальное действо и эпическое повествование. Суровые времена требуют суровых решений — поэтому мы будем делать сказку! Сказку-вестерн. Или, может быть, среди вас есть несогласные?!

Несогласных не было...



В некотором царстве, в аналогичном государстве, у самого синего моря, прямо посреди лунных прерий жил Дабыл. Но наша сказка не о нем, а о РевиZорро — блистательном, неуловимом и так далее. Он имел собственное ранчо и небольшой свечной заводик, а по выходным дням обычно грабил богатых, плотничал и брил бороды боярам. Было у РевиZорро три сына — такие молодцы и красавцы, что ни в сказке сказать, но придется. Первый, старшенький, был богатырем силы невиданной, реакции немедленной и смелости непуганой. Второй, средненький, умен и сметлив был аки гримандорский вайран, да и внешне на него походил. А третий, младшенький, — Джеком Мертвая Голова его звали — славился по всей округе добротой, кротким нравом и умением выпекать вкусные булочки.





Но разнеслась вдруг в том царстве-государстве дурная весть: собирается чудо-юдо поганое, блокбастерище злопастое, на их землю напасть, все хорошие игры истребить, всю творческую мысль задавить, все города и села огнем спалить, всех людей идолищу попсовому в жертву принести.
Затужил РевиZорро, загоревал. А сыновья его утешают:
— Не горюй, усатый, пойдем мы на чудо-юдо, будем с ним биться насмерть! Обломаем рога казуальщине заморской и вернемся домой с победой!
Ничего не ответил им на это РевиZорро, только головой покачал. Но, делать нечего (дело-то было вечером) — снарядил сыновей в путь-дорогу. Взяли они верные кольты, кильты и предметы культа, взяли инвентарь с аптечками и броней, сели на недобрых, но быстрых коней и поехали.
Долго ли, коротко, а добрались братья до перепутья трех дорог, к камню заветному. Написано на камне: PC ONLY AND FOREVER. Мудрость великая в этих словах, да только одним лишь старикам ведомо — какая. Впрочем, и не было у них с собой старика. Даже самого завалящего.
Но не таковы наши прекрасные витязи, чтобы перед первой же трудностью пасовать! Не испугались они надписи страшной и порешили промеж себя разделиться. Но ничего у них не получилось — чай, не амебы какие, а самые что ни на есть сказочные герои. Поэтому старший — тот, который крутой, — налево ускакал. Средний после долгих калькуляций подкинул монетку и выбрал прямой путь. Младшенький же улыбнулся кротко, отколупнул геологическим молотком себе на сувенир кусочек камня заветного и отправился восвояси. То есть направо, конечно же. Задумчиво проводил сыновей взглядом РевиZорро. Все это время он маскировался под кактус и был рядом, но, видно, пришла уж пора выпустить богатырей из-под опеки. Смахнув батистовым платком с небритой зеленой щеки непрошеную слезу, благородный кабальеро внимательно осмотрел местность. Наконец, он нашел расколотую надвое могильную плиту с древними рунами и жалостными эпитафиями. От нее в туман, ночь, ужас и волчий вой уходила узкая, заросшая бурьяном тропка. Времени на раздумья не оставалось, надо было идти, пока тропа не заросла совсем...



История старшего сына, или лучшие игры раздела Action

Дошло до нас, о терпеливый читатель, что старший из сыновей был в пути семь дней и семь ночей – итого неделю. Говорят также, что привела богатыря коварная звезда Алголь прямо к самой реке Смородине, к калиновому мосту. Недоброе место. Впрочем, и незлое. Места — они вообще редко обладают человеческими качествами. Лежат вокруг моста мечи да луки поломанные, усеяны берега костьми человеческими, конскими да куриными, банками консервными да скорлупой.
А тишина такая, что даже трава не колыхнется. Да и нет никакой травы в этом истерзанном крае — один лишь песок красный, марсианский...
Расправил тогда богатырь плечи саженные и гаркнул во всю мочь молодецкую:
— Эй, чудо-юдо поганое! Выходи на относительно честный бой!
Тишина в ответ...
— Не дрейфь, блокбастерище злопастое! У тебя две головы форы! Я тебя несильно убью!
Не показывается подлая вражина...
— Че орешь, паря? — раздался вдруг спокойный голос. — Нет тут никаких чудов-юдов.
— Как так нет?! — опешил наш герой.
— А вот так, — из-под калинового моста вышел тяжеловооруженный и высокополигональный пехотинец.
— Мы нечисть сами порвали.
— Уж мы их душили-душили, душили-душили!.. — несколько нервно добавил второй боец в неуставной гавайской рубахе.
— И чего? — совсем уж растерянно спросил богатырь.
— Передушили, — со значением сказал первый. — Но не горюй, на твой век погани хватит. Нашему отряду нужны крепкие парни. Жить будешь недолго, но весело. А на крайний случай load имеется.
— Но как же это? Как же идолище попсовое? Батя сказал...
— Забудь эти дурацкие сказки и мамкины пирожки, солдат! — в голосе командира зазвенел металл. — Не время в бирюльки играть! Мы должны неустанно повышать боеготовность, совершенствовать матчасть и приумножать полигоны. Или, может, ты думаешь, что новые графические движки на деревьях растут, а этот вот плазмоган я в капусте нашел?!
— Я не знаю...
— Тогда стой смирно и слушай бывалых. Сержант, покажи ему агитплакаты! Пусть знает, на кого надо равняться индустрии...



1 Номинация "Выхожу один я на дорогу", или лучший однопользовательский FPS

Победитель DOOM 3 **Разработчик** id Software **Конкуренты** Half-Life 2, Far Cry

Не нужно кривить душой, граждане. Если ваш роман с "Дууумом" не сложился — это не проблема DOOM 3. Вы не приняли игру, но приняла ли игра вас? Дали ли вы ей шанс завладеть вами всецело, пробовали ли полюбить — или мчались сквозь распадающихся на угольки импов, проматывая электронные послания в поисках кодов к ячейкам и расчленяя геймплей на составляющие, виденные в Half-Life, System Shock, AvP и прочих случившихся за эти годы FPS? Немудрено, что в итоге получился Франкенштейн, из шеи которого торчат фонарик и Soul Cube.

Да, это не второй, и даже не первый DOOM. Их можно было либо обожать, либо принципиально не принимать, презрительно фыркая в сторону спинномозговых развлечений. Но предпочесть что-либо другое, близкое по духу? Нонсенс, нелепица, чушь! Теперь мир изменился, и вокруг гораздо больше хороших и разных шутеров. DOOM 3, при всей своей легендарности, стал одним из многих, вынужденных бороться за потребителя. Ему было тяжело, у него были чрезвычайно умелые противники, но он все равно победил.

Игра удалась. Назло всем тем, кто пророчил ей участь безыскусной технодемы, она состоялась именно как игра, как реалистичное и страшное экшн-приключение. Третий DOOM умело перебирает уязвимые струны человеческой души, извлекая мелодию из наших страхов: боязни темноты, замкнутых помещений, пауков, загробной жизни, неизвестности, одиночества и еще из тысячи фобий. Мы неминуемо седеем под аккомпанемент таинственных стонов и механических звуков, издаваемых всевозможной машинерией. Затравленно отпрыгиваем от захлопнувшейся за спиной двери. Нервно шарим дрожащим конусом света по закоулкам, в которых могут водиться монстры, и судорожным движением выхватываем пистолет. Гениальное дизайнерское решение – дать игроку двуручный фонарик, использование которого совместно с оружием невозможно. Вы либо видите опасность, либо можете защищаться. В руках ствол – и вы слепы, как Гомер, Мильтон и Паниковский. Модификации, играющие роль скотча для слабых духом, появились мгновенно. Что ж, во времена оны люди тоже, бывало, набирали в консоли iddqd и idkfa, а затем жаловались на отсутствие игрового интереса. Вы либо принимаете условия id, либо идете загорать на пляжи Far Cry и фотографироваться на фоне трущоб City 17. Оставшиеся получают по заслугам. DOOM 3 щедро отдаривает их эмоциями. Пугает и интригует, заводит и вознаграждает за победы над врагами и человеческими слабостями, радует умелыми инсценировками и рассказывает насыщенную множеством деталей историю. Морпех из твари дрожащей превращается в mean machine: нутром чует неприятности, среди кромешной тьмы целит импа в красный глаз и не отскакивает от адских тварей, а, радостно рыча, бросается к ним – дабы плотнее забить в тушку заряд картечи.

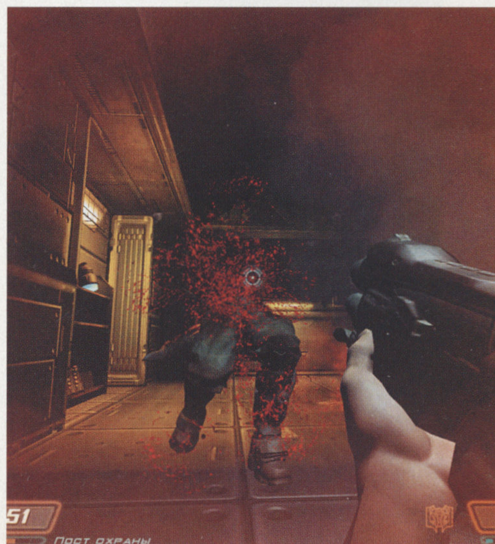
DOOM 3 стал заложником многих факторов. Раскрученности в прессе. Синдрома завышенных ожиданий. Славы предыдущих серий. Резвости и напора конкурентов. Движка, опередившего мощности подавляющей массы персональных компьютеров. Но все же это — наш сегодняшний триумфатор. Задолго до своего выхода именно "Дууум" был главным раздражителем любого разработчика шутеров, именно он задавал стандарты и указывал ориентиры. А после выхода он вдобавок оказался еще и отличнейшим ужастиком. Жутером. Да, DOOM 3 — это не культ и не революция. Но — веха. Верстовой столб. Milestone. Событие, оставляющее след в истории.

Заигрался



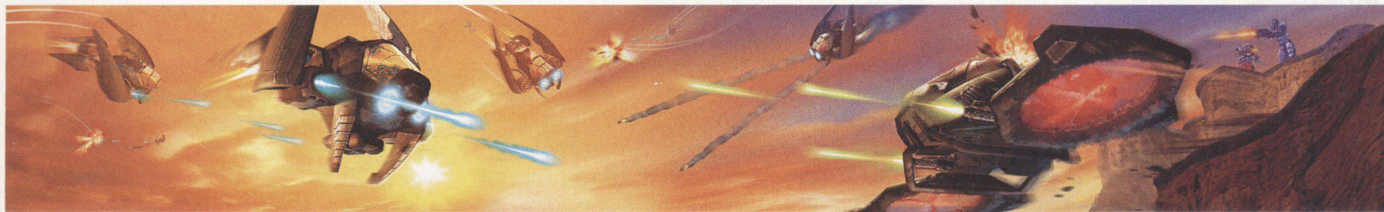
154 fps? Крепко призадумался десантник





Номинация "Если с другом вышел в путь", или лучший многопользовательский FPS

Победитель Unreal Tournament 2004 **Разработчик** id Epic Games, Digital Extremes **Конкуренты** Tribes: Vengeance, Battlefield: VietnamCry





В этом году жанр пополнился множеством ценных экземпляров. Судите сами, кандидатуры — как на подбор. Реинкарнация бессмертной "Контры" на движке Source. Первый в мире "дефматч-с-физикой" на базе Half-Life 2. Вьетнамское продолжение Battlefield и его близнец — SW: Battlefront. Возрожденные Tribes. Возвращающий во времена "Квейка" Painkiller. И, разумеется, новая часть Unreal Tournament под транспарантом с лозунгом "подытожим и приумножим". Кого выбрать?

CSS — "Контра" в чистом виде. Оригинальный геймплей и пальцем не тронут, физика проявляет чудеса ненавязчивости, а подновленная графика все так же пытается быть лояльной ко всем конфигурациям компьютеров. Даже набор оружия остался в полной неприкосновенности. Для победы слишком консервативно.

А вот HL2 Deathmatch – чистейшей воды эксперимент. Выражение "мочить в сортире" обрело, наконец, реальную основу, и теперь оппонента можно убить унитазом. Если, конечно, он его не поймает на лету и не пульнет обратно. Весело, забавно, но слишком несерьезно. Баловство.

Battlefield: Vietnam — хорошее дополнение, но не более того.

Tribes — отрада фанатов, возрождение серии и достойная альтернатива UT. Но новым хозяевам бренда немножко не хватило опыта.

Painkiller... Хорош, чертяка! Удивил, порадовал и даже смог добраться до чемпионатов. Хотя для основной массы игроков, вовсе не ностальгирующих по распрыжке и ураганному ритму, остался сугубо однопользовательским приключением.

И победитель. UT. Обычно в своих награждениях мы отодвигали его на второй план, предпочитая премировать более демократичные игры. Но не в этот раз. Пора, наконец, отдать дань уважения лучшему на сегодняшний день киберспортивному снаряду! Впрочем, даже не снаряду — на базе UT2004 можно устроить Олимпиаду, в расписании которой будет россыпь дисциплин, от глубоко классических до только-только сформировавшихся. Тут и непременные Deathmatch & CTF, и уже знакомый Assault, и совсем новый, но никак не сырой Onslaught. Остается напомнить, что все это изобилие приправлено фирменной "анрыловской" графикой и продуманным дизайном карт. Чего еще желать кибератлету?!

Мы свой, мы новый Нод построим!



Да, это все еще UT 2004



3 Номинация "Со стороны виднее", или лучший TPS

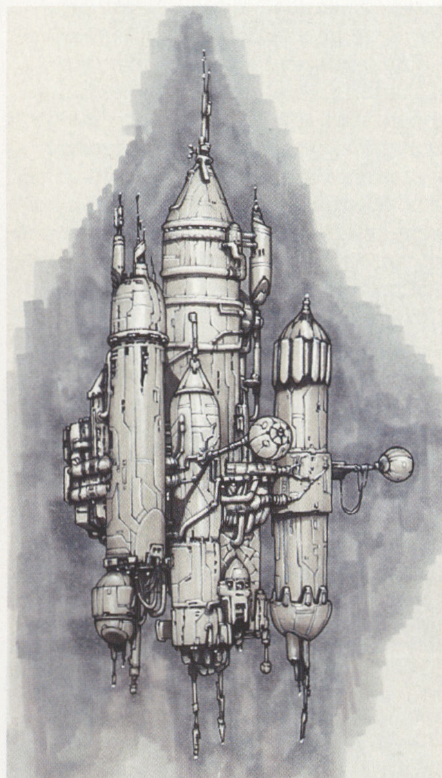
Победитель American McGee's Scrapland **Разработчик** Mercury Steam Entertainment **Конкуренты** Prince of Persia: Warrior Within, Wars & Warriors: Joan of Arc

Я пишу эти строки, тщась не выронить из локтевого сустава пятнадцатый по счету шуруп. Весь проржавел. Внутри пожилой анатомии лишь голые провода и устаревший сервопривод. Меня категорически не любят все алюминиевые и вольфрамовые дамы — девушкам неинтересен сыплющий искрами древний терминатор. Батарейки вот-вот сядут, поэтому спешу поделиться, спешу поделиться, спешу поделиться... Scrapland. Ты ведь знаешь, что это, дорогой археолог? Лучшее TPS-событие торопливо ковыляющего прочь 2004-го, ивент титанических масштабов. Похождения космического робота D-Tritus на космической станции, населенной космическими же олухами самой разной масти. Приключение длиною в сотню жизней, аляповатое, точно дневной сон вуайериста. Наше приключение, личное.



Залив в формочку полутора гигабайтов аркадку от третьего лица и дополнив ее стремительными сражениями на странного вида пепелацах, девелоперы могли махнуть на оставшиеся детали рукой. Но нет. Mercury Steam не желали творить быстрорастворимую поделку, годную лишь для стремительного взлета и столь же головокружительного падения. Вместо этого они выложили мозаику несовместимых элементов, накачали дитя обязательной в наше время циничной сатирой и предоставили нам возможность Жить. Стремительный забег из начала Scrapland в самый конец происходил на одном дыхании. Мимо мельтешили дуэли и гонки, сюжетные мистерии и проскриптованные чудеса. Способности перевертыша, недюжинная харизма и футуристический парк стальных птиц D-Tritus'а умело отрабатывали роль первой скрипки, тогда как на вторых ролях выступали все прочие обитатели game-мира. "Каннскую ветвь" за актерское мастерство заслужили честно. Scrapland. Феерическое TPS-событие. Праздник. Наслаждайтесь.

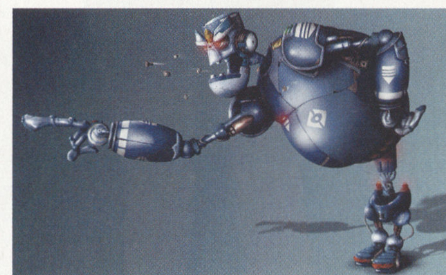




Корабль, помеченный желтой стрелкой, – епископ Igor. Он слишком много знает. Не жилец







Служители культа святого $. Мерзкие твари. Вот они, последствия "сладкой жизни", товарищи!



4 Номинация "Человек-невидимка", или лучший STEALTH ACTION



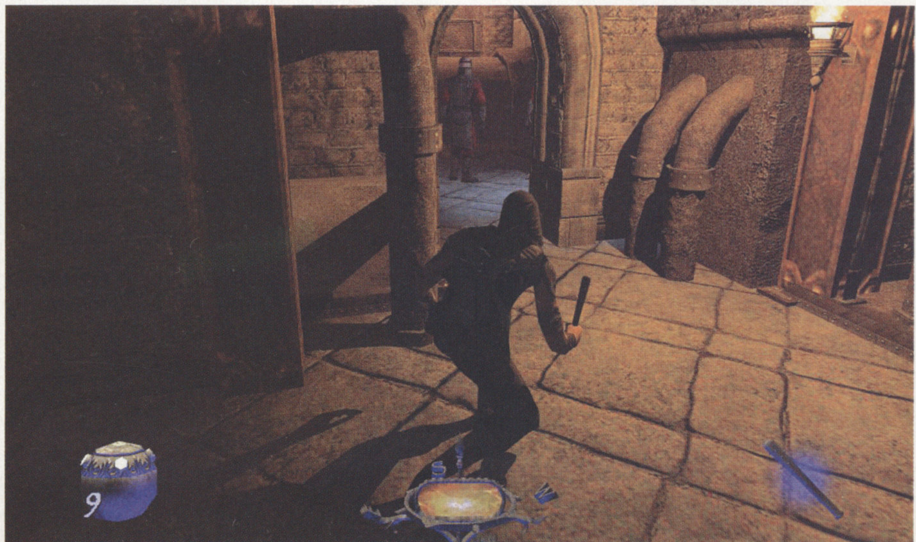
Победитель Thief: Deadly Shadows **Разработчик** ION Storm **Конкуренты** Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Hitman: Contracts





Гаррет все-таки вернулся. Через шесть лет после зарождения жанра средневековый вор снова готов преподать нам уроки скрытности. В ситуациях, когда агент национальной безопасности Фишер или лысый наемный убийца пускают в ход стрелковое оружие, настоящий профессионал предпочтет отсидеться в тени или же оглушить противника дубинкой. Кинжал? Что такое кинжал по сравнению со слонобойкой SC-20K из Pandora Tomorrow и богатейшим арсеналом Хитмана? Thief: Deadly Shadows не поощряет "мокрушничество", а на высшем уровне сложности и вовсе его запрещает.
Пожалуй, самая гениальная находка разработчиков – решение поместить действие всех миссий в один большой город, в котором разрешается сбыть награбленное добро, а также получить несколько дополнительных квестов. После каждого пройденного задания на карте открывается еще один неизведанный кусочек.
Интеллект противников приятно радует разнообразием — никогда заранее не знаешь, какой еще доселе невиданный фортель выкинет охранник. Один окажется излишне пугливым, другой — чересчур общительным (не ходит в одиночку, нехороший человек!), третий слишком бдительным... Эти мелочи в поведении ботов превращают каждый поход "на дело" в череду интереснейших головоломок.
Отдельные слова благодарности следует сказать в адрес графического оформления. В особенности по части игры со светом и тенью. Только в "Воре" мы смогли увидеть такую осмысленную и такую красивую темень! А эти кружащиеся в воздухе пылинки?! Потрясающие ощущения. Потрясающие ощущения от потрясающей игры. Самого элитарного экшна 2004 года.

Спи спокойно, служивый



У кого зеленый глаз, тот хороший водолаз



5 Номинация "Война - это вам не просто так", или ЛУЧШИЙ COMBAT SIM

Победитель Full Spectrum Warrior **Разработчик** Pandemic Studios LLC **Конкуренты** Joint Operations: Typhoon Rising, Delta Force – Black Hawk Down: Team Sabre







От пурпурного сердца и посаженных почек дарю Full Spectrum Warrior алый цветочек. Лирика. Пусть коряво — зато от души. Мы, старые солдаты (не знающие, разумеется, слов любви), никогда не питали теплых чувств к развеселым спецназовским поскакушкам в духе последнего Delta Force или свеженького Shadow Ops: Red Mercury. Хочется аркады — играй в аркады, мы их тоже всегда привечаем. Но спецоперации должны быть похожи на спецоперации. Не бывает такого, чтобы на настоящей войне один в поле воин. Победу куют слаженные коллективные действия, помноженные на личное мастерство и храбрость солдат.

Этому же учит продукт Pandemic Studios.

В Full Spectrum Warrior игрок руководит двумя группами бойцов, по четыре человека в каждой. Проживите в этой игре хотя бы тридцать минут, и вы узнаете, что такое быть командиром в горячке городского сражения. Слева дом, справа разрушенная стена, впереди пристрелянная противником узенькая дорожка. Что делать?! Вы — не ноги, но мозг этой ударной силы. От ваших решений зависит успех всей операции. Малейшая ошибка, и засевший поблизости виртуальный маньяк с телекамерой крупным планом покажет смерть боевого товарища. Да еще посмакует, гад, в замедленном режиме прокрутит! Так что приходится внимательно изучать обстановку, правильно строить маршрут, заботиться о тылах и грамотно задавать области прицеливания. А чего стоит периодически барахлящая, причем в самый неподходящий момент, система спутниковой разведки? Черт побери, такой дотошности мы не видели ни в одной другой игре! Да и графике портирование с Xbox не помешало выдавать реалистичную и полную мелких деталей картинку.

Возможно, нам кто-то возразит. Мол, не экшн это, а стратегия, и нечего ей делать на этих страничках. Чушь! Это не экшн и не стратегия — это классический комбатсим, возвращающий нас к истокам жанра, пусть и на приставочный лад. Лучший комбатсим 2004 года, в честном бою отобравший приз и у Joint Operations, и у много обещавшего когда-то SOLDNER'а, и, разумеется, у "Дельты".

Оранжевое небо, оранжевое солнце...

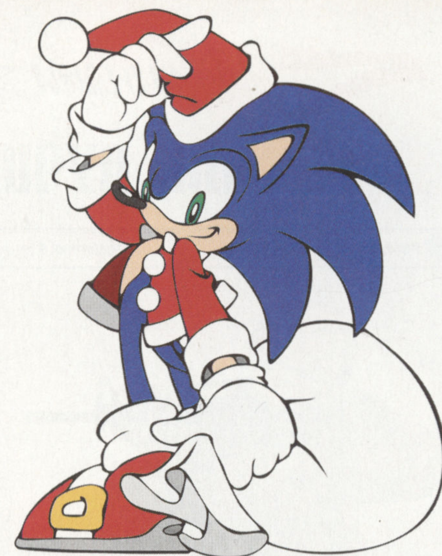


Никто не отберет у нас эти два кубометра кирпичей!





6 Номинация "Классика жанра", или лучшая аркада



Победитель Sonic Adventure DX – Director's Cut **Разработчик** Sonic Team **Конкуренты** Starscape, Ballance

Еж, говорят, птица гордая – пока не пнешь, дескать, не полетит. Только так говорят те, кто ежей в глаза не видывал. Потому как, если глянешь ты ежу в глаза да взгляда его сурового не выдержишь, сморгнешь – так только тебя и поминай как звали: и схоронят тебя ежи в дальнем овраге за речкой, и на холмике спляшут камаринского, и хорошо, если завещание ты по всем правилам составить успел. А тем, кто пинать ежей соберется, лучше загодя ногами запастись в избытке, с родней попрощаться и чистое исподнее надеть. Зато, если понравишься ты ежам, то улыбнутся они тебе сквозь колючки, стакан нальют, потом второй, а уж потом отведут в секретное капище, к идолу своему синему да сверхзвуковому. А уж если случится праздничный день и в заречном колхозе электричество будет, то и геймпад в руки тебе дадут и предложат славного, всемирно известного ежика по уровням погонять.



Дельфины, солнце, океан... Утопия!

И будет тебе радость – от бешеной скорости и прыжков неземных, от сбора золотых колечек, премило дзынькающих, да от воспитания малюток-Чао, от знакомства с сониковыми друзьями-подругами и от победы над коварным Роботником.



Эми решила спасти птичку, теперь ей самой нужна помощь

А ежики добродушно будут вокруг толпиться, по плечам тебя хлопать, камеру своевольную в унисон с тобой материть и успехам твоим радоваться.

Но не дай тебе Бог ежиков огорчить, на бегу в пропасть Соника уронив, в пасти недруга его погибель найдя или под каменюку какую подставив. Тогда ты им из друга враз сделаешься враг, а с врагами у ежей, сам понимаешь, строго. Так что, пока есть возможность, поставь на компьютер Sonic Adventure DX и уровни назубок заучи. Да не забудь молоко в блюдце у порога оставить!

7 Номинация "Приз Z", или артель кого хочет, того и награждает

Победитель Painkiller **Разработчик** People Can Fly **Конкуренты** —

"Пана Киллера" вряд ли можно назвать оригинальной игрой в привычном понимании этого слова. Он базируется на игровом процессе, сформированном еще самыми первыми шутерами. Не назовешь данный случай и неожиданной находкой: ведь та же самая концепция уже была использована в недалеком прошлом смекалистыми хорватами из Croteam.



People can fly!

Так в чем же дело? Чем так хорош Painkiller, за что получает золоченую награду? Право же, трудно объяснить словами, трудно описать в отведенных абзацах текста. Painkiller – это незамутненный стиль. Это торжество дизайна, но дизайна даже не игрового, а художественного. Эстетика готического стиля, эстетика, если хотите, мяса. Любой из уровней игры – словно маленький мир с неповторимой атмосферой. Разработчики даже не поленились специально для каждой карты создать эксклюзивных и неповторимых монстров, ловко вливающихся в композицию, оживляющих статичную картинку, заставляющих ее говорить. Местами фантазия создателей цинична, местами остроумна и сатирична, но ее полет виден отовсюду. Даже не пытаясь выстроить здание оригинальной архитектуры, поляки из People Can Fly сосредоточились на том, чтобы украсить уже имеющееся, придать ему особый шик и ощущение роскошности. Завершающий уровень



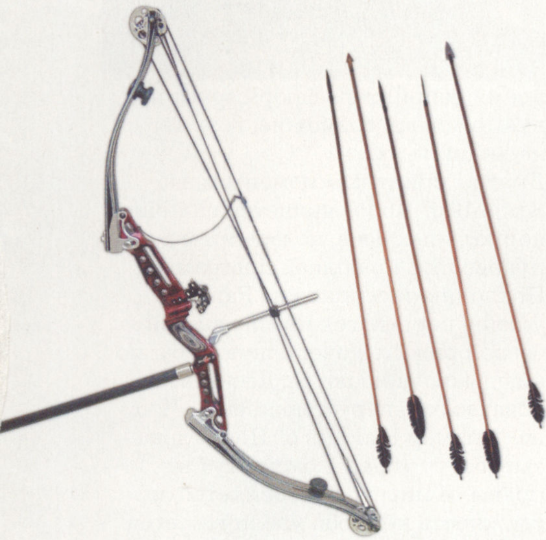
На него упал Havok...

игры – Ад – иначе, как шедевром, не назовешь. Это самое меткое, красивое и свежее воплощение идеи Геенны огненной из всех, что когда-либо можно было увидеть на ПК.

И при всем при этом интересность игрового процесса не вызывает никаких нареканий.

В адд-оне авторы чуточку убавили творческий порыв и, чего греха таить, даже немного схалтурили, но все же продолжили дело оригинального творения. Painkiller более чем достоин почетного ордена — за трудовые подвиги и заслуги перед мировой дизайнерской мыслью.

История среднего сына, или лучшие игры раздела Strategy



Что же касается среднего брата, о пытливейшие из читателей, то он, будучи не мальчиком для бритья, но мужем ученым и зело сметливым, не стал доверять коварным звездам. Да и где их, звезды, возьмешь в полдень? Поступил он проще: взял лук тугой вперед дугой, взял стрелку вострую за тупой конец и пустил ее, что было силы, по направлению к счастью. И нет бы, понимаешь, в болото запульнуть или хотя бы в пруд какой, дабы нырять там до конца повествования, — этот умник сразу на царские палаты навелся! Хорошо хоть, не убил никого из больных...

Против природы не попрешь, она свое все равно возьмет. Поэтому не стал богатырь долго сомневаться. Начистил морду сапогам, расчесал чуб до перхоти, пожевал мяты для свежести дыхания и чесноку – для профилактики гриппа, да и направился прямиком ко дворцу. Но отчего-то промахнулся и подъехал к терему с золотой крышей. Заломил шапку и крикнул с посвистом молодецким:

— Эй, чудище-юдище, полезай на блюдище! За тебя, дракона недобитого, в соседнем замке двух небитых драконов дадут! Пришел твой смертный час! Убью тебя, спасу принцессу и женюсь на ней!

Тишина в ответ... То ли не понял дракон молодецкого акцента присвистывающего, то ли просто в отпуску был по состоянию здоровья. Но зато открылись ворота терема и вышла оттуда королевна — такая красавица, что ни вздумать, ни взгадать, только в сказке сказать! Сказочник ведь соврет – недорого возьмет. А дева тем временем говорит человеческим голосом:

— Какие здесь могут быть драконы, глупенький? У нас конституционная монархия и равноправие полов. Подойди поближе, дай-ка я на тебя налюбуюсь...

Зарделся богатырь, засмущался. А королевна, пользуясь моментом, взяла его под красны руки и повела за столы дубовые, за скатерти браные. Сказала слово волшебное, бранное – тут же слуги с едой подоспели. Накормила гостя, напоила, потанцевала, провела политинформацию, а после спать уложила.



Так не будем же, о скромнейшие из читателей, мешать счастливым влюбленным! Отвернемся стыдливо к зеркалу и прислушаемся, что премудрая королевна среднему брату про чудо-юдо шепчет:

— Бедный ты мой рыцарь, несчастный, голова садово-огородная с ботвой. Одурманил тебя РевиZорро злой: нет здесь ни чуд, ни юд, ни какой-либо еще богомерзости. Забудь его, милый, и меня слушай. Я научу тебя королевством править и огромными армиями командовать. Я покажу тебе миры диковинные. И не какую-нибудь там походовую древность, а только чистейший реалтайм, прогрессом вскормленный. Слушай, слушай, слушай...

1 Номинация "Властелин мира", или лучшая глобальная RTS

Победитель Knights of Honor **Разработчик** Black Sea Studios, SUNFLOWERS **Конкуренты** Crusader Kings, Two Thrones



На главном стратегическом троне мы в последние годы привыкли видеть творения Paradox Entertainment. И это правильно. Наши шведские друзья делают великолепные игры, а их бесконечный сериал, начатый "Европой", представляет собой вершину стратегической мысли. Но вот что плохо: взгромоздившись на этот пик, "парадоксы" не замечают, что где-то в тумане вырисовываются другие, еще более высокие горы. Путь к ним долог и опасен, да и неизвестно, действительно ли это вершины, а не облака на горизонте. Но ведь волков бояться — в лес не ходить! Black Sea Studios рискнула пойти неизведанным путем, за что мы ее сегодня и чествуем. Тем более что ее творение показывает: там, на горизонте, действительно что-то есть, кроме тумана и облаков.

Что же такого нового имеется в Knights of Honor? Прежде всего, сам подход. Вдумаемся в определение "глобальная RTS". "Глобальная" — стало быть, близкий родственник игры всех времен и народов "Цивилизации". "RTS" — понятно, что должно присутствовать все лучшее, что к настоящему моменту наработано в жанре реалтайма.

Берем систему производства, где есть классические колоски, монетки

Кто под красным знаменем здоровенький идет?





Идет захват острова Сардиния, скоро все производство сардин в мире будет принадлежать мне!

и щиты. Даже добываются они так же, на прилегающих к городу квадратиках! И точно так же после возведения в городе нужной постройки увеличивается выход ресурсов со всех соответствующих квадратов. Есть и возможность подорвать экономический потенциал противника, разрушая его производящие центры. Однако тут все происходит, как в RTS: в то время, как вы громите деревеньку, противник может подвести к ней армию и вступить с вами в сражение. Даже если вы победите, разгром деревеньки будет на некоторое время отложен, а за это



время неприятель сформирует новую армию и, возможно, возьмет над вами верх.

Другим приятным моментом в Knights of Honor является наличие нормальных боев, которыми можно руководить по полной программе. Поклонники сериала от Paradox уже не первый год просят ввести боевой режим в очередную игру, но шведы отнекиваются. Дескать, баловство это, переусложнение. Что же, пример Knights of Honor доказывает, что "парадоксы" тут не правы. И интерес добавляется, и сложность не особо увеличивается. Разработчики Knights of Honor попытались совместить несовместимое, и у них неплохо получилось!

Z Номинация "У кольца нет конца", или лучшая классическая RTS

Победитель Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth **Разработчик** EA Los Angeles **Конкуренты** Armies of Exigo

Игра ворвалась в номинацию неожиданно, будто ночной рейд рохиррим на орочьи позиции. Ворвалась, и сразу стало ясно — вот он, лауреат! Подробно о плюсах и минусах победителя вы можете прочесть в ревью, разбившем лагерь в стратегическом разделе. В торжественной же речи по случаю награждения позвольте повторить лишь самое главное.



Во-первых, в LotR: The Battle for Middle-Earth мы видим образцовый случай бережного обращения с дорогой кинолицензией. Разработчики выжали из материалов, предоставленных New Line Cinema, все до последней капли. Мелькающие в интерфейсном "палантире" кадры из трилогии, досконально воссозданные на игровом движке ключевые сцены фильма – все выполнено на высочайшем уровне, все прикручено на надлежащее место. Музыка Говарда Шора (в игре вы услышите практически весь саундтрек фильма), Гэндальф, говорящий голосом Гэндальфа. Красиво, волшебно!

Во-вторых, игровой процесс. С классическим фаном реалтаймовых баталий. Он и развлечет, и заставит немного пошевелить обоими мозгами (головным и чуть-чуть —



Хватит за стенами отсиживаться, бей их, ребята!







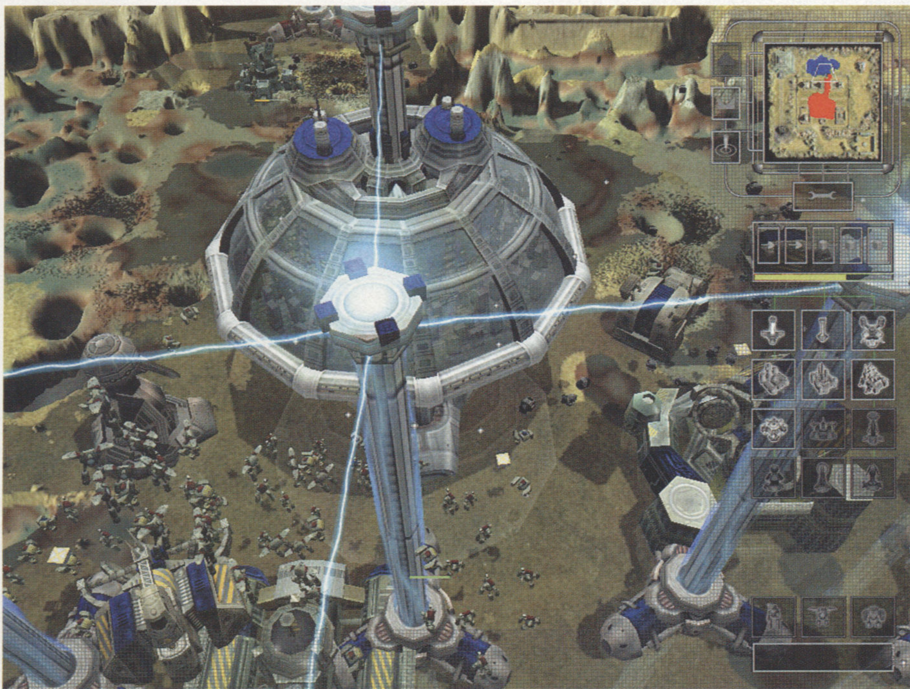
спинным). И, к тому же, растянется на двадцать – двадцать пять миссий. Симпатично оформлен глобальный режим кампании. Лишний плюс? Плюсы лишними не бывают, а возможность выбирать место следующей миссии и положенные за ее выполнение плюшки — вещь архиполезнейшая.
Ну и, в-третьих, исполнение. Калифорнийская студия EA сделала нам красиво, много и интересно. Славный получился подарок на день рожденья... тьфу!.. на Новый год, конечно.

3 Номинация "Тошнит от колеи", или лучшая экспериментальная RTS

Победитель Периметр **Разработчик** K-D LAB **Конкуренты** Medieval Lords, Kohan 2

"Периметр"... В самом начале работы над этой игрой "кадавры" заложили основу сразу двух экспериментов. Первый можно озвучить примерно так: "Можно ли в наше время создать коммерчески успешную игру, совершенно непохожую на все прочие?" Думается, этот эксперимент увенчался успехом. Но вот второй, под условным девизом "Можно ли в наше время создать коммерчески успешную игру такой, как нам хочется?", похоже, немножко провалился.
Тем, кто подобно нам следил за разработкой "Периметра" с самого начала, известно, что в основу игры закладывалось две идеи: активный терраморфинг и наличие периметра, не проницаемого для противника и вредных воздействий внешней среды. Позднее к этому добавились боевые юниты. В продемонстрированной нам весной 2001 версии все это присутствовало и прекрасно работало. Более того, единственную готовую миссию было интересно проходить раз за разом, разными путями. Тогда казалось, что "кадаврам" осталось лишь доделать графическую составляющую, отточить сюжет да понаделать много-много миссий.
Но не тут-то было. Можно лишь гадать, что стало причиной, но еще через год мы увидели совсем другой вариант игры. Периметр, который первоначально был самоподдерживающейся структурой, теперь активно жрал энергию. И использовать его стало возможным только в критические моменты. Терраморфинг из основного средства победы стал вспомогательным, нужным главным образом для увеличения запаса энергии. Юниты, игравшие второстепенные роли (при известном навыке в первой демо-версии без них можно было вообще обойтись!), теперь заняли привычную для RTS нишу главной убойной силы. Словом, игра необратимо мигрировала в сторону самых обычных, кондовых RTS, хотя и осталась во многом революционной. Какой же из этого следует вывод? Очень простой: художник должен быть голодным. На заре своей юности, еще не обрастя жирком успешности, K-D LAB могла себе позволить какие угодно эксперименты. Сейчас же ей приходится задумываться о реакции со стороны игроков и издателей. Поэтому и получили мы в лице "Периметра" прекрасную игру, но далеко не такую, какую могли бы (и желали) увидеть.







4 Номинация "Ограниченный контингент", или лучшая тактическая RTS

Победитель Ground Control 2: Operation Exodus **Разработчик** Massive Entertainment **Конкуренты** Codename: PANZERS, Desert Rats vs. Afrika Korps

Непривычная игра. Без намека на свет в конце туннеля, на радостный финал и счастливый конец очередной научно-фантастической сказки. Много ли вы видели RTS, замотанных в фатализм, точно мумия товарища Имхотепа в гнилые бинты? Немного. Ground Control 2, без сомнения, один из самых ярких огоньков на нынешнем виртуальном небосклоне. До сверхновой ему не хватило лишь самой малости, какого-то миниатюрного штришка, но и без него дитя Massive Entertainment занимает положенную по чину табуретку. Обильно разбросанные по дороге камни жанрового преткновения – графический движок, сюжет, баланс сил – были преодолены с грацией опытного скалолаза, и незанятый Эверест отныне принадлежит ей.



Вспомни, читатель! Только вспомни, как бежали твои солдаты из Northern Star Alliance по смятому бомбардировками землян городу; вспомни, как заунывный вой истребителей переходил в визг метко пущенных ракет; вспомни, черт возьми, как впервые непонимающе шарил курсором по экрану при виде чудных бойцов расы Viron. Сценарий мотал терпеливого искателя приключений по промерзшим до основания ледяным пустыням, источающим зловоние прелым болотам и обезображенным окопными язвами мегаполисам. И все это было как наяву, честно, без любимого многими борцами за нравственность розового покрывала. Артиллерийские орудия рвали пехотинцев в клочья, ядовитый газ хищно клубился над теплыми еще телами противника, а где-то вверху деловито гудел массивный Dropship. Такое не забыть, даже если очень захочется... Хорошая злость, усталость – и упрямое желание уйти в ночь, но не оставить непокоренную миссию в покое. А потом на нас нисходило Великое Предательство (без него никуда), и бывшие друзья вдруг скалили клыки и пытались перегрызть глотку. Зато ответная месть приносила море интеллигентного удовлетворения.



Ground Control 2 — лучшая из лучших. Личиком в пол, бить поклоны, гуманоиды!

Помните, в Command & Conquer был такой воздушный юнит - "Орка"? Разработчики Ground Control 2 тоже помнят







5 Номинация "Власть денег", или лучшая экономическая RTS

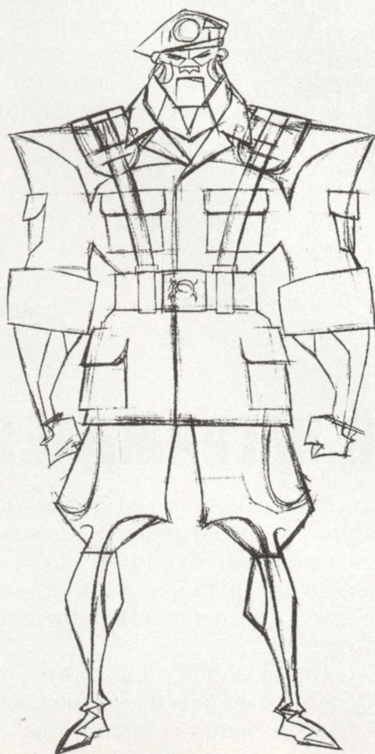
Победитель Evil Genius **Разработчик** Elixir Studios **Конкуренты** Railroad Pioneer, Zoo Empire





Мы гостям всегда рады!

Кинобондиана давно уже, еще с момента списания на берег харизматичнейшего Шона Коннери и замены его на лоснящегося супермена Броснана, разложилась на пафос и липовый мед рекламы, не вызывая ничего, кроме зевоты. Лекарством от излишней патетичности во все времена служил здоровый смех. На широких экранах эту ношу взвалил на себя кретинистый Остин Пауэрс, а в глубинах наших с вами байтоносителей завелась его улучшенная электронно-женская копия Кейт Арчер. В стратегической же епархии до поры до времени стояла тишина. И вот, наконец, появился Evil Genius. Даже не верится, что вкуснейшая идея Dungeon Keeper так долго ждала реализации в ипостаси, которая была ей словно бы предначертана, — симулятора сверхзлодея, желающего стереть мир в труху, предварительно выколотив из него все материальные ценности!
В Evil Genius присутствует весь необходимый злодейский антураж. Секретная база. Коварные планы. Оружие Судного Дня. Не хватает, пожалуй, только пушистого белого кота с бантом на шее. Игра не скатывается в неуместное серьезничанье, нарочито рядясь в клоунские одежды. Угловатые фигурки миньонов, яркие, кричащие цвета, мастерски выписанные несколькими мазками характеры, отплясывающий качучу Red Ivan, "говорящие" аббревиатуры, рейтинг "mostly harmless", в конце концов! Мы веселимся, отбивая поползновения вражеских спецбригад и лицензированных суперагентов, хлопаем в ладоши, опробовав в действии новый комплекс ловушек, и довольно потираем ласты, когда наши безумные ученые изобретают очередной злонравный агрегат. Но, чем ближе финал, тем отчетливее становится стальная сумасшедшинка в нарочито-злодейском "mwa-ha-ha!" Без навыков заправского менеджера мир не удастся поставить на колени. Управление персоналом в условиях постоянной текучки кадров, осложненное фактором случайности технологическое развитие, забота о приспешниках, обеспечение притока финансов в казну и дергание мирового сообщества за усы... Если бы Цезарь был жив — он обязательно стал бы сверхзлодеем. Весело и интересно. Почти как в "Макдональдс".



Был шпион, стал рыбий корм





Номинация "Отроки во Вселенной", или лучшая космическая RTS

Победитель Nexus: The Jupiter Incident **Разработчик** Mithis Games **Конкуренты** —



Экран переоснащения корабля, идет подготовка к вылету на боевое задание



Эй, кто там с лазерной указкой балуется? Я тебе сейчас так посвечу!

Имею скафандр — готов путешествовать. Вселенная веет с экрана монитора рассветным бризом, изливается непосредственно в сердце, душу и разум морозным потоком. Она парализует все сущее, останавливая мысли. Кроме одной, ослепительно яркой, словно новенький Большой Взрыв.

Nexus: The Jupiter Incident. Многострадальная и спорная, умиравшая дважды и дважды находившая путь назад, в мир живых. Мифическая птица-феникс в сравнении с ней – жалкий ощипанный петух, просуществовавший всю безрадостную жизнь на задворках постперестроечного колхоза.

Nexus сложна. Но сложна так, как должна быть сложна многогранная космическая стратегия. Nexus изящна. Изящна не только щедрейшими графическими красотами, не только виртуозно выточенной эпической историей, но каждым слагаемым своего несомненного успеха.

Можно спорить. Критично окидывать взором пыльную полку, на коей азартно толкаются Homeworld и "Гегемония". Но надо ли?

Артур Кларк писал про такой Космос. Кубрик снимал такой Космос. Космос, где нет границ, где ничтожное создание по прозванию "человек" может чувствовать себя уютно, лишь трусливо укрывшись под многослойной броней стальных левиафанов. Но такой Космос – наш.



И мы живем. Носимся с флотом, утираем нюни малюткам-истребителям, устанавливаем на чудовищный линкор свежие торпеды. А затем смотрим, как дуэт боеголовок распарывает пространство консервным ножом, слышим, как трещат силовые экраны, как слепящий луч рапирой колет бурое брюхо вражеского эсминца, и с погибающего бедолаги десятками улетают огоньки спасательных капсул...

Мы дышим вакуумом.
Мы касаемся звезд.
Мы летим.



Номинация "Приз Z", или артель кого хочет, того и награждает

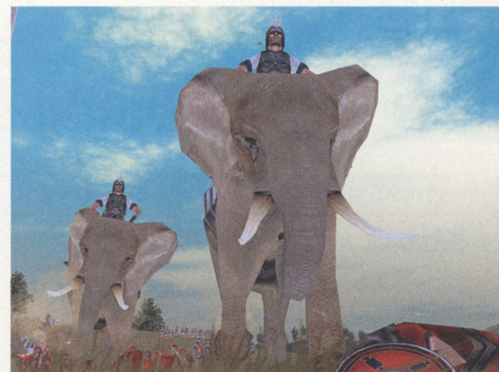
Победитель Rome: Total War **Разработчик** Creative Assembly **Конкуренты** —

Годы идут, а некоторые вещи не меняются. Продолжение Total War все так же сложно разместить на прокрустовом ложе жанровых ограничений. И к черту их! Преждевременное навязывание дефиниций сродни пагубному пристрастию закутывать младенца в колючую проволоку.

Нам снова дали игру, которая успешно сочетает в себе черты глобальных стратегий и варгеймов, но сменили антураж и наконец-то перевели ее в полное 3D. Впрочем, было бы большой ошибкой думать, что завертывание старой проверенной концепции в красивый акселерированный фантик стало единственной заслугой разработчиков. Будь так, и Rome не спасли бы от акта показательного презрения даже всеартельные теплые чувства к предшественникам.

В Creative Assembly подошли к процессу творчески, с душой, как подобает истинным Создателям. Превратили карту Италии и окре-







Первые 20 минут фильма "Гладиатор", только варвары где-то разжились конницей



стностей из условной шахматной доски в нечто куда более близкое к реальности, кардинально изменив этим механизм стратегической части. Сделали еще один шажок на бесконечном пути к реализации посредством персональных компьютеров правильной системы дипломатии, по сути – к прохождению теста Тьюринга искусственным интеллектом. Доработали систему развития городов, сделав ее нагляднее и ближе к прогрессивному человечеству и "Цивилизации", но в то же время не переусложнив. Отшлифовали и без того приятнейший тактический режим, обогатив его незнакомыми ранее закономерностями, новыми формациями, грамотными штурмами крепостей с широким применением осадных орудий, с вылазками, битвами за надвратные башни и прочими вкусностями. Вывели в секретных инкубаторах бивнястых, хоботастых и тумбоногих слоников! При этом серия осталась верна традициям: исторична почище и поубедительнее многих учебников, иллюстративна куда лучше специзданий для юных полководцев и бесконечно аддиктивна. Rome: Total War по праву унаследовала трон и уверенно на нем восседает.

Мы можем лишь порадоваться за авторов, пожелать им всестороннего успеха и с интересом подождать появления Imperial Glory. Ведь наполеоника – одна из важнейших для сердца Настоящего Стратега эпох. Прелестями древнего мира мы уже слегка пресытились, но пока – все дороги ведут в Рим.

История младшего сына,
или лучшие игры раздела Simulation-Sport

Скоро сказка сказывается, да нескоро придумывается. Младший из братьев, Джек Мертвая Голова, в пути не горевал. Шел куда глаза глядят, а глядели они у него преимущественно вперед и иногда – под ноги. Песни напевал: про привал и перевал, про вот и новый поворот, про путь, не свернуть, и как бы где бы отдохнуть. На гитаре тренькал, в бубен бубнил, о худом не думал. А худой о нем вообще знать не знал! Так и добрался богатырь до города большого – Мегаполиса, миллионами огней сверкающего.



Испугался он поначалу толп людских да изб каменных, в небо взмывающих. Но вскоре действие употребленной в пути для поддержания тонуса травы иван-да-марьи закончилось, избы встали на место, а толпы распались на отдельных индивидуумов. Пообвыкся Джек, завел друзей и собаку, одежку новую у прохожих позаимствовал. Да что от правды глаз воротить — второй-то все видит! Этот отщепенец дреды накрутил и бейсболку модную с эмблемой "Нью-Йорк Рейнджерс" лапшезащитным козырьком вбок стал носить!



Впрочем, сердце у богатыря осталось доброе, незлобивое. Трескает он свои чипсы, запивает чужой колой, а сам, нет-нет, да и вспомнит родную сторонку. И гыгыкнет благодушно. Зря, мол, батя на чудуюду какую-то ополчился. Химеры все это, опиум для бутерброда. Надо жить настоящим, брать самое лучшее и не портить пищеварение раздумьями о судьбах галактики. А игры года выбирать по совокупности достоинств, без анархии и придирок к сильным мира сего.



1 Номинация "Заводи мотор!", или лучшие автогонки

Победитель Richard Burns Rally **Разработчик** Warthog **Конкуренты** Colin McRae Rally 04, Xpand Rally





Прошедший год был откровенно небогатым на настоящие автосимуляторы. Ни у кого не хватило духа сделать что-либо на основе "Формулы"-1, и мы, к своему удивлению, обнаружили, что выбирать практически не из чего. В результате лучшим стал Richard Burns Rally. Но не стоит думать, что только ввиду отсутствия конкурентов.
Успех Richard Burns Rally представляется весьма ценными еще и потому, что на раллийном троне очень долгое время восседала именная серия Colin McRae Rally, позиции которой казались незыблемыми. Тем не менее, сил тандема SCi/Warthog хватило не только на то, чтобы давать громкие обещания в период разработки, но и на то, чтобы подтвердить впоследствии слова делом. Что само по себе весьма редкое явление.
Richard Burns Rally сразу дает понять игрокам, что они попали в действительно серьезную игру. Ведь перед тем, как начать первенство, игра предлагает пройти курс обучения навыкам раллийного вождения под руководством Ричарда Бернса! Уроки выполнены хорошо, и этот режим, несмотря на скучную по определению обучающую сущность, на деле оказывается весьма играбельным. Далее следует серия увлекательных "челленджей", в которых учитель становится соперником, и уже после всего это вы оказываетесь более-менее подготовленными к чемпионату.



Однако первенство тоже преподнесло ряд очень приятных сюрпризов. Например, оно может похвастать беспрецедентно развитой для раллийных симуляторов системой настройки болида перед очередным гран-при. Чего уж греха таить, по



этому показателю Richard Burns Rally вчистую обыгрывает серию CMR.
Да и в том, что касается реалистичности поведения машины на трассе, "Ралли Ричарда Бернса" однозначно оказывается более подготовленным, нежели легендарный конкурент. Управляя "уорлд-ралли-каром" в RBR, нужно постоянно помнить о смене покрытия и рельефе трассы. В игре очень честно происходит перераспределение подъемных сил по осям машины и можно легко улететь в кювет практически на ровном месте. Хорошо выполнена модель повреждений. А то, насколько правдоподобно управляются автомобили в этой игре, вы наверняка успели заметить еще на стадии обучения. Сложно и интересно.
Только в части оформления Richard Burns Rally оказался несколько слабее своего именитого соперника. Графика в игре неплохая, фотореалистичная, но по общему уровню все же не дотягивает до красот CMR. То же самое касается и звука. Но они в любом случае хороши. И этого вполне достаточно, коль скоро речь зашла о настоящем имитаторе.

2 Номинация "Жажда скорости", или лучшие аркадные гонки

Победитель Need for Speed Underground 2 **Разработчик** EA Canada **Конкуренты** FlatOut, Mashed

Обидно, конечно, что все было вот так цинично спланировано с самого начала. И что результат был заранее известен. Как-то неспортивно. Но, в любом случае, грех жаловаться.

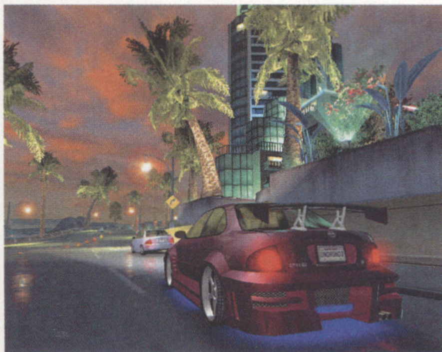
За рулем молодой неопытный гонщик! Он только что проскочил мимо бара



Говоря о NFSUG2, мы говорим об эталоне нового, стремительно набирающего обороты жанра "стрит-рейсинга". Это произведение указало всем последователям направления, в которых нужно двигаться. И, кстати, преследователи уже наступают. Например, об одном из них — Street Racing Syndicate — вы можете прочитать уже в этом номере журнала.
В NFSUG2 очень много всего, это поистине глобальный проект. Здесь



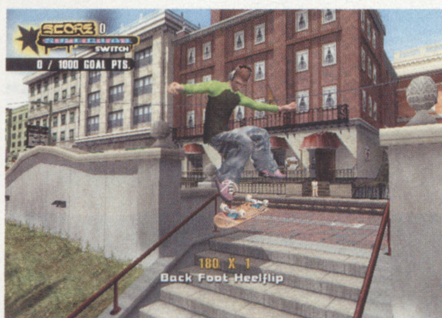
есть беспрецедентный для сугубо гоночных игр ночной город, который весь в вашем распоряжении. Он манит широченными проспектами, переливающимся неоновыми вывесками и многочисленными огнями центром, длинными и прямыми скоростными объездными магистраля-



ми, извилистыми и темными улочками окраин и промышленных районов. Он манит обилием возможностей и новыми, неисследованными территориями.
В NFSUG2 большое количество автомобилей. Естественно, мы хотели бы видеть менее американизированный выбор. Но что делать, приходится довольствоваться предложенным. Да к тому же мало найдется игр, которые смогут дать больше. Ну, а невероятный рынок автозапчастей способен в какой-то мере затмить собою этот мнимый недостаток.
Игра под завязку напичкана разнообразными вариантами геймплея, в каждом из которых на первое место ставится умение управлять автомобилем. Каждое авто способно прогнозируемо скользить, вписываясь на огромной скорости в сложные повороты. Форсировка двигателя и по-спортивному настроенная подвеска делают игровой процесс еще стремительнее и увлекательнее.
Нельзя было сомневаться и во внешних данных игры. Все выглядит, что называется, по последнему слову техники. А саундтрек достоин того, чтобы прослушивать его отдельно. Раз за разом.
Итог? Третий год подряд побеждает Need For Speed. Аплодисменты.

Номинация "Без башни", или лучший экстремальный спорт

Победитель Tony Hawk's Underground 2 **Разработчик** Neversoft Entertainment **Конкуренты** —



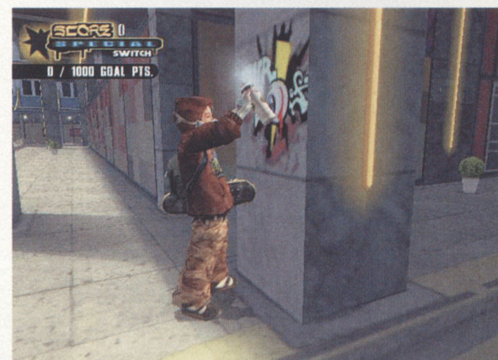
И снова Underground, и снова номер два, и снова третий год подряд. Неспортивно, банально, но с фактами не поспоришь.
Год от года серия приключений многодетного отца Тони Хока становится все интереснее, плавно эволюционируя. Возможно, такой неспешный прогресс поднадоел разработчикам, и они решили немного видоизменить содержание произведения, внедрив в него новый режим. Как вы уже поняли, речь идет о противостоянии команд Тони Хока и одного из "брендов" MTV – Бэма Магеры в World Destruction Tour (согласитесь, красивое название). Игрок выступает в роли рядового скейтера-самоучки, представляя интересы той или иной команды. У каждого героя – свои подчиненные скейтеры, и цель такого коллектива – перещеголять противников в миссиях, посвященных наведению хаоса в крупнейших мегаполисах планеты. С чем эти ребята успешно справляются.



Привычные игровые режимы также не были обделены вниманием. Тут есть все, традиционно – улучшенное и дополненное.
Систему управления спортсменом-лихачом нельзя назвать принципиально новой – это развитие хорошо известного нам по прошлым играм алгоритма. Управление интуитивно понятное, но в то же время предельно насыщенное.
Персонажи из THUG2 умеют делать гораздо больше, чем реальные спортсмены, причем трюки у них получаются невообразимо эффектными. Любопытным новшествам нашлось место и здесь. Нам пришлась по душе штучка под названием Freak Out, когда разъяренный неудачным приземлением скейтер мог в щепки разнести свою доску, даже заработав этим очки! Нельзя в этом мини-повествовании пройти и мимо возможности оставлять доску и бродить по локации пешком.
Графику игры мы никогда не могли назвать выдающейся. Пожалуй, это особенность всех "Тони Хоков" - изначально мультиплатформенных произведений. Однако не похвалить анимацию мы просто не имеем права, как не можем не отметить и тот факт, что разработчики с лихвой реабилитировали компромиссную графику звуком. А именно – великолепным саундтреком! Пожалуй, их всех Игр Года по части музыки лучший — именно старина THUG2. Да и вообще это просто отличная игра.







За это парня никто не накажет, за это полагается бонус!



4 Номинация "Голы, очки, секунды", или лучшая спортивная игра

Победитель Pro Evolution Soccer 4 **Разработчик** Konami Computer Entertainment Tokyo **Конкуренты** NBA Live 2005, NHL 2005



Групповая фотография для истории



Все бегущие сконцентрировали внимание на мяче

И все-таки чудеса еще случаются. Впервые — впервые! — в номинации "Голы, очки, секунды" на первое место забрался продукт не от EA.

Деятельность спортивного подразделения Electronic Arts напоминает отлаженный рабочий процесс огромного коровника. В строго определенное время специальный человек надевает на вымя аппарат машинного доения и выкачивает положенную норму молока. В качестве буренок — мы, простые спортсмены-надомники. И течет, течет денежка к молочным рекам, к кисельным берегам...

На фоне полностью автоматизированного канадского механизма детище Konami воспринимается совсем иначе. Понятно, что цель та же. Но все-таки это пока не машинная, а ручная дойка. А от нее и молоко вкуснее, и, пардон, коровке приятнее.

Секрет успеха кроется в том, что сами разработчики являются большими фанатами футбола. Каждый байт Pro Evolution Soccer 4 насквозь пропитан любовью в этому великому спортивному действу. Любой, даже самый эпизодический момент игры пытается научить нас дышать и жить футболом, начиная с великолепной заставки и заканчивая невероятно дотошной послематчевой статистикой.

Ни одна деталь не ускользнула от глаз разработчиков. Зрители на трибунах вывешивают баннеры, размахивают флагами и в едином порыве распевают фанатские гимны. Фотокорреспонденты пытаются прорваться сквозь заградительный кордон службы безопасности, а игроки томятся в подтрибунном помещении в ожидании выхода на поле. Да, лицензированы далеко не все европейские чемпионаты. Да, дизайн формы национальных команд не во всем соответствует действительности. Да, вымышленным игровым соревнованиям не хватает реальной Лиги чемпионов или Кубка УЕФА. Из-за того, что PC-вариант является копией октябрьской приставочной версии, не учтены последние трансферы. Но все это неважно, когда ты с головой окунаешься в вулкан футбольных страстей. Здесь все держится на увлекательном геймплее и красивой графике. И этого вполне достаточно для того, чтобы сбросить с вершины горы поднадоевшую канадскую продукцию. Возможно, в следующем году EA Sports вернет утраченные позиции. Но пока будем радоваться маленькой японской революции.

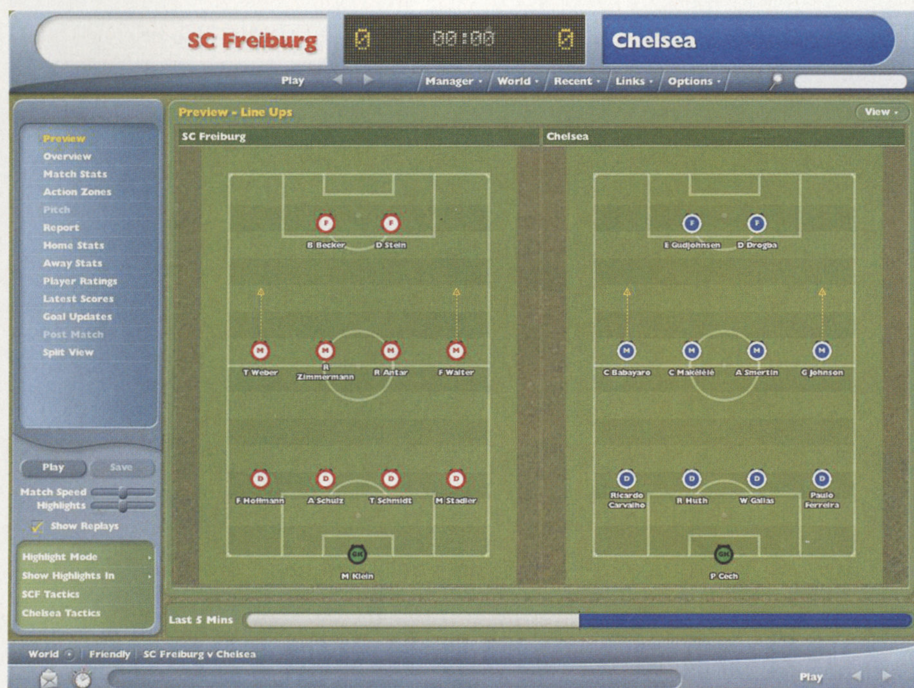
Сейчас он упадет и сломает себе позвоночник. Футбол – очень гуманная игра





5 Номинация "У кромки поля", или лучший спортивный менеджер

Победитель Football Manager 2005 **Разработчик** Sports Interactive **Конкуренты** Total Club Manager 2005



Анализ тактической расстановки соперника дает много пищи для размышлений

В минувшем году поклонников жанра больше всего будоражила тема ухода авторов сериала Championship Manager от издательства Eidos Interactive. Смогут ли поставленные на их место сотрудники образованной на скорую руку компании Beautiful Games хотя бы удержать былую планку качества? Ответ на этот вопрос мы узнаем не ранее марта 2005 года. Зато уже сейчас ясно, как работается Sports Interactive на вольных хлебах. Прекрасно, надо сказать, работается!

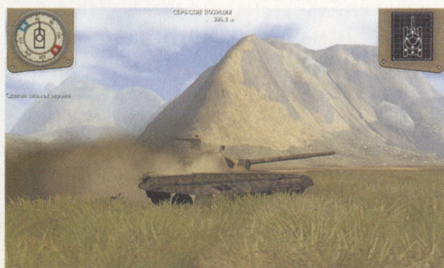
Отправившиеся в свободное плавание разработчики доказали всему миру, что кадры решают все. Football Manager 2005 добился высокой популярности не при помощи активной рекламной кампании, а благодаря упорному труду своих создателей. Как поется в одной известной песенке, игра получилась на лицо ужасной, но доброй внутри. Бесспорно, огромное число таблиц, уйма статистики, скупые информационные сообщения, аскетичное меню и полное отсутствие трехмерной картинки на первых порах отталкивают. Но руки опускают лишь те, для кого футбольный менеджер — это всего лишь яркая обертка. Развернул, слопал конфетку и никаких воспоминаний. Таким геймерам больше по душе пестрый Total Club Manager 2005, где все легко и просто.

Football Manager 2005 — это не развлечение, а самый дотошный в мире имитатор деятельности футбольного тренера. Утомительные тренировки, постоянная возня с составом, решение многочисленных проблем, экономия каждой копейки бюджета, то затихающая, то вновь вспыхивающая борьба с руководством клуба и с неугомонными фанами. Матч оказывается наградой за терпение. Но зато насколько силен заряд положительных эмоций, когда вся предшествовавшая ему, на первый взгляд, ничего не значащая рутина была помножена на ваш тактический гений и дала положительный результат. Еще три очка в турнирной таблице, повышенное внимание прессы, любовь фанатов и полное взаимопонимание с руководством. А потом опять начинается полоса проблем. И так из раза в раз, от матча к матчу, пока вы со своими подопечными не завоюете вожделенный титул. Это и есть настоящий футбол. Красивый и беспощадный.

6 Номинация "На земле, в небесах и на море", или лучший симулятор

Победитель Т-72: Балканы в огне **Разработчик** Crazy House **Конкуренты** Перл-Харбор

Танкисты рыдали, когда пересаживались с устаревшего "Абрамса" на более современную русскую машину. И это были слезы радости, а не горя, ибо в парке повеяло давно забытым запахом свежей краски и слежавшегося песка. Останки бронированного американца заняли достойное место в музее боевой славы, а на танковом полигоне уже вовсю рычат сотни новых лошадиных сил, разрывая в пыль утрамбованный грунт. Вот оно, счастье!



Бронированный монстр, со всех сторон облепленный последними словами отечественного военпрома, с сиденьями, пахнущими свеженьким, еще не успевшим облезть дерматином, с полным боекомплектом и с явно недоученным экипажем. Он влетел в мир компьютерных симуляторов, урча от нереализованного желания подраться, и попал прямиком в наши мгновенно вспотевшие от неслыханной удачи ручонки. Спасибо, друзья разработчики!



Реализм, возведенный в степень культа, заставляет трепетать трусливые душонки аркадников. Неполиткорректная война в Югославии наматывается на траки нашей боевой машины, впиваясь осколками в гладкие бока "Хаммеров" и старењких, но чисто вымытых "Виллисов".

Готов присудить разработчикам сразу две высшие оценки. Одну — за



смелость мышления, за способность без страха замахнуться на не очень-то приятный обывателю сценарий. А вторую, самую главную, за удовольствие, полученное от игрового процесса. Это сильно. Это увлекательно. Да и просто интересно. Ночь... Догорающая изба на краю уничтоженной деревни... Зеленые глаза прибора ночного видения дружелюбно подмигивают оставшимся в живых врагам в то время, как стрелок водит стволом пулемета в поисках новой жертвы. Увы, не будет ее. Долго не будет. Мы снова выиграли войну.



Леопарды... Их осталось всего трое... Сергеенко, снаряд!

7 Номинация "Приз Z", или артель кого хочет, того и награждает

Победитель World Basketball Manager **Разработчик** Metal Fin **Конкуренты** —

Четвертый год третьего тысячелетия от рождения небезызвестного И.Х. выдался на редкость плодовитым по части всевозможных спортивных менеджеров. Даже годзиллоподобный корпоративный монстр с канадской пропиской последнее время усиленно внедряет в свои сериалы режим Dynasty и пытается отгрызать долю рынка у творцов Championship Manager. Впрочем, схватка TCM 2005 vs FM 2005 состоялась в рамках основных номинаций, а в этом райском фрондерском уголке, вдали от автобанов индустрии, мы хотим отметить бокалом "Шардонэ" другую приятную тенденцию. А именно — появление нефутбольных менеджеров в лице World Basketball Manager и Eastside Hockey Manager. Ничуть не удивляет тот факт, что родиной этих продуктов являются европейские страны, Греция и Финляндия. Только такие, по-хорошему чокнутые, повернутые на любимом хобби фанаты, как афинская самиздат-группа Metal Fin и энтузиаст-одиночка Ристо Рамес, способны на столь революционные деяния. Впрочем, финн в данный момент попал под крыло Sports Interactive. И именно независимость греков стала решающей соломинкой, перетянувшей чашу весов в сторону игры с оранжевым апельсином. У них нет лицензий на использование имен звезд евробаскета, но совсем несложно найти патч, который возвращает искаженным фамилиям исконное звучание. У них нет продуманного, эргономично-эстетского интерфейса, но проект куда глубже многих мутных луж самодеятельного творчества и обладает всем необходимым дотошному игроку, от детальной статистики до трансферов. Нет возможности продемонстрировать матч в 3D-красе, но звучат свистки, скрипят по паркету кроссовки, звенят дужки, кольца с тихим шелестом принимают мячи в объятия сеток, на табло меняются цифры, подопечные строго выполняют установки, и ваше воображение выдает картинку редкой детальности. Настоящий баскетбол – для тех, кто понимает.

Изначально эту номинацию предполагалось назвать "извините, что не о футболе". Но, глядя на мучения местных представителей оного на европейской арене, отчетливо понимаешь: футбол – это не здесь.

В России данный вид спорта пока претендует разве что на термин "ногомяч". К нему вы предлагаете относиться серьезно? Иное дело – баскетбол. У игроделов пока не дошли руки до волейбола, хоккея на траве, гандбола, водного поло и других замечательных командных состязаний. Но прецедент создан, и думается нам, не за горами появление целой плеяды замечательных и разнообразных спортменеджеров.

Карта Европы выполнена заезжим художником-кубистом!



История РевиZорро

ИЛИ ЛУЧШИЕ ИГРЫ РАЗДЕЛА RPG-ADVENTURE

Повествуют в древних, старинных преданиях живших в прошлом народов и минувших поколений, что в былые времена и прошедшие века была в подлунном мире страна дивная, сказочная и героическая. Свидетельствуют об этом же книги греческие, персидские, византийские, арабские и сирийские. А кое-кто из старых менестрелей даже помнит еще баллады, в том краю сочиненные.

Но случилось страшное. В один черный день исчезла со всех карт страна та чудная, и никто не мог найти к ней дорогу. А кто находил, тот уж никогда не возвращался — и даже дикие синие ежики не решались подходить к границам проклятых земель ближе, чем на сто верст.

"Уж не здесь ли окопалось чудо-юдо поганое, блокбастерище злопастое?" — думал вслух РевиZорро, блистательный, неуловимый и так далее, руками нашаривая в белесом тумане дорогу. "Хотя вряд ли, — добавил он же, чуть подумав, — А я бы сейчас и юду обрадовался... уж больно тоскливо в одиночку плутать".



Тут, как будто его услышав, вышли из тумана человечки маленькие и смешные. Вышли и встали, потупившись, знаками вопроса над головами туман рассеивая.

— Ба! А вы тут какими судьбами?! — с недоуменной радостью воскликнул РевиZорро.

— Сослали нас... — застенчиво ответил старший из человечков.

— Архипелаг ГУЛАГ? – эрудированно уточнил народный мститель, после чего сочувственно добавил — Политические, значит...

— Ага. И, главное, за что?!

— Было бы за что – вообще бы в игры года не пустил!

— Плохо нам тут... Слева кровь сосут, справа пугают всячески, пиксельхантеры невоспитанные острием мыши ткнуть норовят, обидеть сирот.

— Значит, сироты?

— Как есть сироты мы горемычные. А про миллионы проданных копий – это вам завистники напели!

— Ну, Бог с вами. Пошли со мною, вместе веселее будет. У меня в этих краях еще знакомцы есть — вот такие мужики! Я вас познакомлю.

— Но там дальше вампиры...

— Э! Не того вы боитесь, братцы. Хуже нет врагов у человека, чем скука, бытовая рутина и одиночество. А вампиры что? Вампиры — это даже интересно! Никогда не встречался с вампирами. Пойдемте, где тут они у вас?!..

1 Номинация "Раритет",

ИЛИ ЛУЧШАЯ RPG ХОТЬ КАКОЙ-НИБУДЬ ШКОЛЫ

Победитель Vampires: The Masquerade – Bloodlines **Разработчик** Troika Games **Конкуренты** —

Господи, прости душу грешную! И спасибо тебе, что услышал наши молитвы слезные! Еще немного, и 2004 год остался бы без RPG. ВООБЩЕ. Только в ноябре — да благословен будет этот славный месяц! — раздел был спасен от скоропостижного вымирания.

Конец русской мафии в ЛА



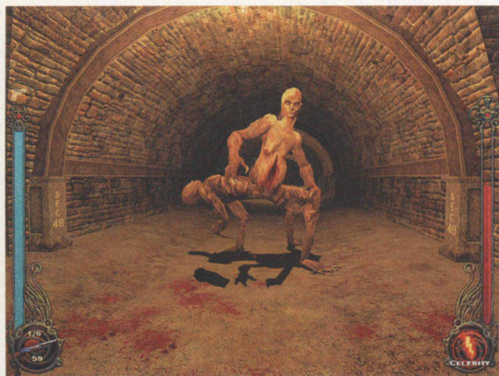
В мечтах, конечно, все виделось несколько иначе. Как хорошо было бы, будь у нас на руках пяток больших и толстых "ролевок". Тогда всем сразу стало бы понятно – "Вампиры" лучшие. Вынужденная же необходимость вручать детищу птицы-"Тройки" приз в отсутствие конкурентов сильно мешает осознанию всей эпохальности данной игры.

Эпохальность – тяжелое, но хрупкое слово, требует бережного обращения, боится сырости и экзальтированных журналистов-фанатов. Действительно ли определение применимо к Bloodlines? Без сомнения! Это мы вам говорим как потомственные экзальтированные журналисты-фанаты.

Ну а если серьезно, то ноябрь 2004 стал счастливым временем для каждого ценителя CRPG. Troika не открыла новый способ совмещать

A Damsel of Disterss





И чего только цимисхи от скуки не придумают!

Action- и RPG-компоненты, но пошла гораздо дальше предшественников в нелегком деле доведения и того, и другого до совершенства. Не довела, конечно, но успехи впечатляют. В итоге мы получили полновесную RPG, в которой есть все, что душе угодно. И развитие персонажа, неторопливое и разностороннее; и сюжет, в интриге которого вы вряд ли разберетесь с первого раза; и побочные квесты, ловко создающие иллюзию свободы; и куча шмоток, полезных и очень полезных. А еще мы получили полноценный экшн, в котором нашлось место и лихим лобовым атакам с шотганом наперевес, и "тихой войне" в лучших традициях премированного выше "Вора", и дрыномашеству с дикими воплями и комбами. Выбирайте, к чему душа лежит. Главное – правильно расставить точки. Те, что в листке персонажа.



Venus was her name

Есть в Bloodlines и откровенно новые решения. К примеру, разработчики смогли полностью отказаться от такого низменного явления, как "прокачка". Ни грамма экспы за убитых монстров — только за выполнение квестов. За одно это уже можно ставить бюст на родине и вносить энциклопедию.

Да, есть и недостатки. Да, их немало. И все они расписаны в обзоре, в прошлом номере. Но на этот раз о недочетах Bloodlines мы умолчим. Не будем портить победителю праздник.

Z Номинация "Гремучая смесь", или лучшая мета-игра

Победитель Космические Рейнджеры 2: Доминаторы **Разработчик** Elemental Games **Конкуренты** Sid Meier's Pirates, Звездные Волки

Характерная особенность мета-игр – их крайняя негуманность по отношению к потребителю. Проекты такого рода нужно приравнивать к оружию массового поражения. Они варварски похищают свободное время, лишают полноценного отдыха и здорового сна, вырывают из круга семьи и друзей, истощают организм... Медицина бьет в набат! Очевидная причина такого разрушающего воздействия – всеохватность продукта. Обязательный крючочек в виде элементов RPG, экономика и аркадные бои, симуляторы чего угодно от космического корабля до парусника, возня с подопечными и тактические заморочки... И, разумеется, ее высочество Свобода. Огромный мир, которому на наличие в нем игрока, по большому счету, начхать. Обилие перспектив, возможность заняться любым разумным делом, множество путей-дорог, каждая из которых при должном старании может привести... К чему? Прежде всего, к получению удовольствия от общения с игрой, к радости принимать решения, к возможности, подпрыгивая, не стукаться головой о крышку обувной коробки-уровня, а при желании и должном старании – даже взлететь и счастливо засмеяться в безбрежном океане вероятностей



Пираты достают не только издателей, вот этого торговца тоже пираты задолбали, теперь болтается в безвоздушном пространстве и хныкает о помощи







Землю - крестьянам, фабрики - роботам!

и вариантов. В такой ядреной мешанине немудрено заплутать и даже не догадаться о наличии глобальной сюжетной линии – и без нее, по большому счету, можно отлично обойтись. Уровень удовольствия, получаемого от общения с игрой, не снизится. Мета-игры умеют нравиться любому, не прилагая к этому усилий. Они ненавязчивы, но оторваться совершенно невозможно. Почему лауреатом стали именно “Рейнджеры”? Номер тут не столь уж важен, ведь суть осталась прежней. А роботы-доминаторы вместо клисан, стратегическая мини-игра на поверхности планет, новые галактические станции и прочее – это лишь внешняя сторона. Главное-то другое! Главное, что это по-прежнему отличная самобытная игра, к сожалению, недооцененная нами в прошлом.

Elemental Games довели ее не до совершенства – идеал, как водится, недостижим, но до той кондиции, когда придираться практически не к чему, а при виде новшеств восклицаешь “наконец-то, этого так не хватало!” Это как встреча старых друзей: твой приятель изменился, но не стал при этом скучнее или заносчивее; вы рады друг другу и готовы ночь напролет вести неспешную беседу “за жизнь”.

З Номинация "Изгоняющий дьявола", или лучшая игра в жанре Diablo

Победитель Sacred **Разработчик** Ascaron Software **Конкуренты** Blade & Sword, Kult: Heretic Kingdoms

Лавры “Дьяблы” не дают покоя многим разработчикам. Еще бы – такие продажи!

Однако сбросить чемпиона с пьедестала никак не получается. Лишь только Sacred подошла совсем близко. Ближе, чем кто-то еще. Секрет успеха прост: надо было задействовать главный козырь Diablo. Мы говорим о простоте. Управление – две кнопки мыши. Сюжет – квест из пары строк. Устали – выйдите в Винду, попейте чая. Через полгода вернетесь – и сразу включитесь в процесс.

Вот и Sacred такая же. Впрочем, нет, Sacred еще лучше: у нее есть нормальная система сохранения, да и графика хороша. А остальное – как у Diablo. Правая рука крепко держит хвостатого друга, а левая сжимает бутерброд/бутылку с пивом/талию подруги/далее везде. Иногда можно зажать клавишу “атаки не сходя с места”. А можно и не зажимать.

Sacred не напрягает. Экспа сама вас находит, сбегаясь со всех сторон с радостными воплями. Для любителей побить себя пяткой в грудь есть дракончики, с которыми приходится немного повозиться. Однако и тут не напрягает – все весело и живо. И вместе с тем Sacred – не тупое

Гладиатор экстренно вспоминает схему разделки коровьих туш



Вы посмотрите только на нашего героя! Да у него земля под ногами горит!









Судя по сабельке, перед нами средневековый джедай

повторение Diablo. Немцы, как и полагается истинным арийцам, подошли к делу основательно. Сюжет последовательнее "дьябловского", мир прорисован тщательно и со вкусом, загрузка сохраненки идет быстро. Шмоток и оружия – море разливанное, причем их еще можно апгрейдить. Могучая кучка персонажей, каждый из которых имеет свой стиль игры, свои плюсы и свои минусы. Что вы говорите? В Diablo тоже так было? Так это же и хорошо! Проверенный временем игровой процесс. Чего еще нужно нам, простым манчкинам?!

А лошади? Где еще были лошади, на которых можно ездить? Ездить, я сказал, а не на колбасу резать! Здесь верное парнокопытное – сила. Ускакать можно от кого угодно. А искать животину не надо: свистнул – и она сама прибежит. Хорошо. Про мультиплеер сказать? Есть он, и вполне себе приличный. Не шедевр, но зачем нам шедевр? Нам мясо подавай, и мяса полно. Пусть китайцы со своей Blade & Sword упражняются в изобретении пятого колеса у телеги. Азиаты, что с них взять. Вот немцы – это наше все.

4 Номинация "Мозголомная брага", или лучшая серьезная адвентюра

Победитель Syberia 2 **Разработчик** Microids **Конкуренты** The Moment of Silence, Шерлок Холмс: Тайна серебряной сережки

Январь 2003 года. Syberia получает приз как лучшая трехмерная адвентюра года... Дифирамбы, комплименты и признания в вечной любви прилагаются.

Январь 2005 года. Приза в аналогичной номинации удостаивается Syberia 2... Стоп! Кажется, сейчас вместо всплеска позитивных эмоций некоторые наши читатели покачают головой и подумают про себя, что вот оно — наглядное проявление протекционизма и субъективизма отдельных фанатов серии, недопустимое в столь ответственном деле, как определение лучших из лучших.

Действительно, после выхода второй части игры в Сети сразу же раздалось какое-то недовольное бурчание: мол, конечно, игра великолепна и Сокаль – гений, но все же это уже не то, не та "Сибирь". А вот по нашему глубокому убеждению, в этом и заключается главное достоинство игры. Ведь будь это она, та



Как сказал этот русский по фамилии Gagarin? А, poekhali!



Эй, сценарист, а как мне из этой переделки выкручиваться?!

самая единственная и любимая, место было бы ей в номинации на лучший сиквел.
Но вы вдумайтесь! Во второй части мы имеем дело, по сути, с другой героиней, с другой Кейт Уокер, и мастерство разработчиков в том и заключается, что этот переход, эта смена персонажа выглядит очень логичной и понятной. Мало того, что изменилась Кейт, изменился и сам мир: он стал гораздо более опасным и жестоким, и наша старая знакомая – адвокат из первой части – ни за что бы не довела новое дело до конца. Вспомните старину Освальда: разве могла пай-девочка из первой части пожертвовать своим другом ради, казалось бы, нереалистичной мечты чудаковатого старика? Syberia 2 – это другая игра, прекрасная другая игра. Очень редкое явление в мире сиквелов.
И она победила заслуженно, победила в честной борьбе другие потрясающие адвентюры. Потому что была чуточку логичнее, чуточку красивее. Потому что переросла тесные жанровые рамки и стала Игрой, Легендой, Сказкой... Я видел мамонтов, а значит, все было не напрасно!


Станция почти конечная

5 Номинация "Улыбайтесь, господа", или лучшая несерьезная адвентюра

Победитель Fenimore Fillmore: The Westerner **Разработчик** Revistronic **Конкуренты** Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Полная Труба

Многообещающие игры, как правило, видно издалека. Буквально с первых новостных строчек у потенциального хита появляются свои фанаты, которые с упоением выискивают все мало-мальски интересные детали о будущем мессии. При их непосредственном участии создается то самое подобие истерии, которое сопровождает релиз. Ну, где же? Ну, когда же? А вы уже купили? А в демку играли?
Fenimore Fillmore: The Westerner не ждали, на него не надеялись, и, как следствие, в незапланированное чудо никто не верил. Такие игры - как приятный сюрприз, как подарок без повода. Они сваливаются на голову стремительно, без всякого предупреждения и заставляют нас лишний раз поверить в то, что мы еще способны удивляться. А ведь, положа руку на сердце, такой по-настоящему смешной игры мы не видели, наверное, уже лет семь! Не будет преувеличением сказать, что каждый персонаж в игре, каждый предмет, каждая рюмка жгучей сарсапариллы, каждая колючка на кактусе - буквально все пропитано особой аурой шутливой атмосферы, которой The Westerner покорил нас. Игра очаровывала и своими роликами. Даже по пятому разу пересматривая эти мини-шедевры, созданные по мотивам спагетти-вестернов, нельзя было удержаться от улыбки. А ведь стоит вспомнить, что наш сегодняшний триумфатор был еще и чертовски красив, во всяком случае, один из его потенциальных конкурентов – Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude — проиграл победителю в этом компоненте вчистую.
Перечисляя достоинства игры, необходимо упомянуть и первоклассные диалоги. И тут, что особенно приятно, свою лепту внесли отечественные локализаторы. Перед нами один из тех редких случаев, когда актеры дубляжа практически идеально вписались в мир The Westerner. Мир, принесший нам кучу положительных эмоций, и даже те недостатки, которые можно было найти у нашего победителя, не способны испортить общее впечатление от игры. Ведь, в конце концов, и на Солнце бывают пятна.

Мистер Старек, слышали новость? Мы вошли в заветную семерку!

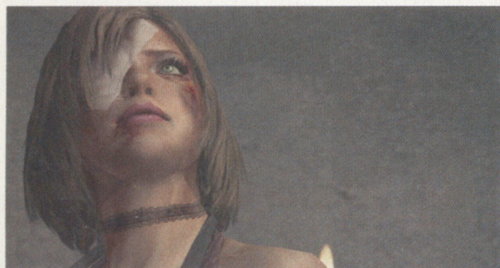

Мисс Рианнон — ум, краса и совесть Старек-Сити

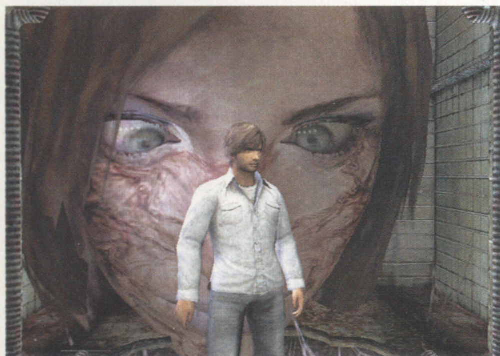

А круче только горы...


С непривычки от жгучей сарсапариллы еще и не так колбасить может


6 Номинация "Живые и мертвые", или лучший Survival Horror

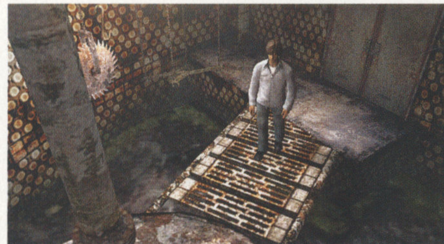
Победитель Silent Hill 4: The Room **Разработчик** Konami TYO **Конкуренты** The Suffering, Onimusha


Говорите громче — я вас не вижу!


У меня такое ощущение, будто за мной кто-то подсматривает

Кто теперь помнит кривые порты Resident Evil? Кто помнит, когда последний раз выходила Alone in the Dark? Где леденящие кровь "Фантасмагории"? Где вал игр по удачному "Звонку"? Все отвернулись от любителей ужастиков, только Konami не отвернулась. Серия Silent Hill основательно прописалась на платформе PC и даже стала почти что родной. Team Silent работает на совесть, и вот уже третий год исправно выдает нам положенную порцию первосортного кошмара. Но дело, конечно, не только в том, что у SH нет конкурентов. Уверен, что, даже если бы в этом году на наши головы свалился целый вал ужастиков, SH4 не затерялась бы в толпе.

В четвертой части разработчики решились на небольшой эксперимент. Они взяли лучшее из самой успешной игры серии – SH2, смешали с наработками третьей части, добавили кое-чего нового, смешали опять и, не взбалтывая, подали к столу. Получилось... интересно. Построение сюжетной линии наиболее тяготеет к оной из SH2, хотя фабула несколько упрощена, а геймплей одновременно напоминает и вторую, и третью части. Обнаружились, впрочем, и явные недостатки. Так, многим пришлись не по вкусу сомнительные новшества в виде отсутствия привычных фонарика и радио. Раздражал ограниченный инвентарь. Навевало неприятные мысли привидение женского пола, так сильно кого-то напоминавшее. Но в целом игра получилась что надо. В меру оригинальная, в меру консервативная, страшная и интересная, достойная, как и предшественники, долгой жизни на страницах интернет-форумов и в разговорах многочисленных фанатов. И, конечно же, продолжению серии – однозначно, быть.







7 Номинация "Приз Z", или артель кого хочет, того и награждает

Победитель The Sims 2 **Разработчик** Maxis **Конкуренты** —

Ссыльные переселенцы, которым не нашлось места в стратегическом разделе, не случайно разбили свой цветастый и шумный табор на пустошах ролевой губернии. Чисто технически у полигональных пародий на полноценных представителей рода человеческого можно найти много параллелей с ролевыми играми. Которых, как мы с блеском можем доказать, в 2004 году просто не существовало. Ведь те же "Вампиры" — скорее байстрюк Action/RPG, нежели чистый жанр.

В то же время в "СимZ" есть растущие со временем характеристики персонажей – а значит, в неявном виде присутствует экспа. Есть процесс зарабатывания денег и обмена их на материальные ценности, дабы заработать еще больше денег, чтобы обменять их на еще более материальные ценности, затем, чтобы, ибо, потому как... Манчкинизм, море манчкинизма! Или вы не воспользовались журнальным советом и не купили себе самую лучшую двуспальную кровать? По миру бродят NPC, которые гораздо болтливей многих своих оболванненых собратьев-органчиков из RPG. Диалоги, квесты, редчайшая возможность обзавестись потомством! Ваш досуг скрасят уникальные монстры – сантехники и горничные! И самое главное – отождествление себя с персонажем, взаимопроникновение реальности в виртуальность и задом наперед совсем наоборот, пресловутый отыгрыш роли, навязанной вам обществом или благополучно выб-

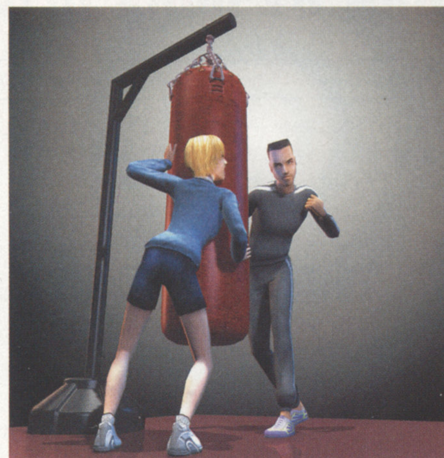



Нету у вас методов против Кости Сапрыкина...



Попался, который (ну, практически) кусался!





ранной самостоятельно (что, в общем-то, тоже фикция). В данной области с The Sims не сравнится ни одна так называемая ролевая игра. Вы сживаетесь со своим двуногим симулякром, подыскиваете ему подходящую партию и друзей, устраиваете карьеру и занимаетесь развитием его личностных характеристик, балуете дорогими покупками и подбираете обои в спальне под цвет глаз. Рождение нового члена сим-сообщества (симсо-общества?) отмечаете скромным ужином в ресторане, а после Смерти горюете о нем как о любимой мышке, погибшей от несварения шарика в пузе и хронической засоренности верхних кнопочных путей. Мимо в это время несется реальная жизнь, в которой, в общем-то, приходится заниматься тем же самым, только без комбинации Ctrl+Shift+C и возможности сохраниться. Но кому нужна реальная жизнь, когда есть The Sims? Самая что ни есть настоящая RPG.

СХВАТКА ДВУХ ЙОКОДЗУН, ИЛИ ЛУЧШИЕ ИГРЫ РАЗДЕЛА ONLINE

Что ж, дорогие детишечки, сказка стремительно движется к финалу. Осмотрев все полагающиеся к осмотру для приезжих зевак достопримечательности, восхитившись циклопическими громадами блокбастеров и изящностью форм миниатюрных шедевров, восстановив справедливость и напугав до смерти злокозненное чудо-юдо, которое так и не показалось, а также расшвыряв по секретным закоулкам монетки с логотипом "PC Only and Forever" с целью вернуться к удачным проектам еще раз (в чем, впрочем, никто и не сомневался – но надо же уважать традицию и давать местным жителям постоянный источник заработка), честная компания богатырей решила проведать родное королевство да папашу своего Реви-Zoppo, блистательного, неуловимого и так далее, для чего направилась в порт, где ее уже ожидал полностью снаряженный прекрасный корабль, количество парусов которого превосходило даже количество знаков препинания в этом предложении, а на борту привольно расположились все игры, признанные высоким ареопагом достойными, в трюме фырчали моторы и шуршали по шпангоутам скейты, сверкали лучи бластеров и плазмоганов, трубили мамонты, показывали друг другу фокусы с исчезновением импы, а над этим цирком то включался, то выключался переливающийся праздничный купол.И мог бы предыдущий абзац еще длиться и длиться до бесконечности — но, наконец, нашлись последние участники финального забега за сундуком с пиастрами. А пока вы продирались сквозь дебри авторской пунктуации, герои сказки уже дошли до припортовой площади, на которой творилась форменная вакханалия. То есть все шло по привычному распорядку.

Вендоры пиарили накрафтенный ими стафф и шкуры убитых мобов, нубы ныли и дергали за полы эквипмента хайлевелов, те отбивались от назойливых попрошаек спеллами и лолами, воришки удирали с содержимым чужих бэкпэков от гардов, а чары и персы толпились вокруг пятачка в центре площади, потрясая в воздухе купонами местного тотализатора и, что греха таить, рассчитывая на кое-какой лут. В давке сновали торговцы подержанными сосисками, сшибая огромные барыши: в условиях всеобщего ажиотажа одну сосиску можно было продать более стандартных двух-трех раз. Ведь там, на огороженной силовыми полями локации, намечался Главный Ежегодный Поединок. Дуэль двух великих йокодзун. На кону стояло много экспы. Правда, в былые годы этот бой заканчивался досрочно по причине неявки соперника. Но нынче – совсем другая ситуация. В красном углу ринга застыл переевший стероидов красавец в звезднополосатых подгузниках и едва налезшей на суперчереп карнавальной маске Микки-Мауса. В синем - тяжело дышит едва успевший на ринг орк. Просто орк. Из-за повисшего в воздухе густого многоэтажного лага никто не услышал сигнала к началу поединка. Только заклубилась пыль в центре поляны, когда йокодзуны

рванулись друг к другу, как ошпаренные, ужаленные и давно не видевшиеся влюбленные...
Однако встреча была коротка. Когда пыль осела, на поле брани остался только один, да и то в весьма безжизненном, отчасти расчлененном и, в целом, проигрышном состоянии. Без ноги. Орк предпочитал сосискам более здоровую пищу, а от принятия заслуженных почестей, которые экзальтированные личности из числа фанатов покойного уже пожелали воздать ему с помощью фонарных столбов, здраво решил уклониться. Супермена прикопали неподалеку, заказав славному сверхгерою скромный памятник у местного сумасшедшего скульптора Церетелиуса. А о победителе еще долго судачил в тавернах заезжий люд...

Проигравший йокодзуна, ИЛИ ЛУЧШАЯ НЕФЭНТЕЗИЙНАЯ MMORPG

Победитель City of Heroes **Разработчик** Cryptic Studios **Конкуренты** Final Fantasy XI

Юберхуманам — слава! Теперь каждый может вырастить собственного Героя. Правильного парня для спасения мира от безумных маньяков и инопланетных нашествий. Именно за это City of Heroes получают от нас почетную серебряную медаль. А за превосходную картинку и приличный геймплей они могут даже забрать ее в Штаты. Но вот только незадача - кто им об этом сообщит?





Гостям мы всегда рады! Экспа...

Победивший йокодзуна, ИЛИ ЛУЧШАЯ ФЭНТЕЗИЙНАЯ MMORPG

Победитель World of Warcraft **Разработчик** Blizzard Entertainment **Конкуренты** Lineage 2: The Chaotic Chronicle, EverQuest 2





Редкая многопользовательская игра, в которой человеческие девчонки смотрятся гораздо лучше эльфийских

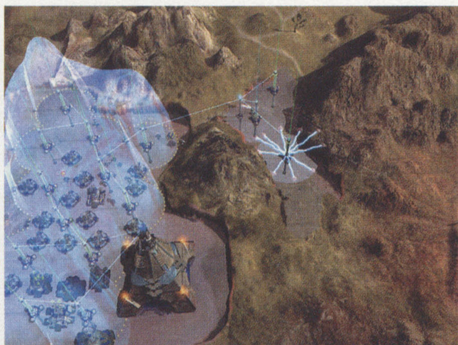


Орда — навеки! Теперь каждый может вырастить собственного Орка. И оборвать, наконец, уши всем грязным и подлым эльфам! Именно за это World of Warcraft получает от нас золотой кубок и признание в любви. Впрочем, "Близзарды" и без всяких кубков зажигают так, что мама не горюй. Обитатели прочих миров в шоке, тут и там появляются вывески панического содержания. "Таверна закрыта. Все ушли на WoW. Бармен с горя утопился"... О, великий йокодзуна, что же ты творишь со своими почитателями?!



Торжественная линейка,

или Список итоговых семерок, приглашенных в VIP-зал торжественного банкета в честь третьего подведения Артелью "Джобс и Сыновья" итогов игрового года, утвержденный несколькими волюнтаристскими решениями сверху, но в то же время обсуждаемый в духе демократии и плюрализма в рамках концепции "а Баба-Яга против!"









ACTION
1 *DOOM 3*
2 *Unreal Tournament 2004*
3 *American McGee's Scrapland*
4 *Thief: Deadly Shadows*
5 *Full Spectrum Warrior*
6 *Sonic Adventure DX – Director's Cut*
7 *Painkiller*

STRATEGY
1 *Knights of Honor*
2 *Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth*
3 *Периметр*
4 *Ground Control 2: Operation Exodus*
5 *Evil Genius*
6 *Nexus: The Jupiter Incident*
7 *Rome: Total War*

SIM-SPORT
1 *Richard Burns Rally*
2 *Need for Speed Underground 2*
3 *Tony Hawk's Underground 2*
4 *Pro Evolution Soccer 4*
5 *Football Manager 2005*
6 *T-72: Балканы в огне*
7 *World Basketball Manager*

RPG-ADVENTURE
1 *Vampires: The Masquerade – Bloodlines*
2 *Космические Рейнджеры 2: Доминаторы*
3 *Sacred*
4 *Syberia 2*
5 *Fenimore Fillmore: The Westerner*
6 *Silent Hill 4: The Room*
7 *The Sims 2*

ONLINE
A *World of Warcraft*
B *City of Heroes*

Когда наконец все были в сборе, богатыри толкнули любимым играм речь. Речь по старой артельной традиции была пространной, изобиловала внезапными поворотами мысли, искрилась юмором, брызгала шампанским и заняла столько килобайтов журнального пространства, что в итоге осталось от нее лишь напутственное "Поехали!" Впрочем, кандидаты и лауреаты были извещены, что оседланный ими чайный клипер домчит всех до великолепного тропического острова, на котором все равно уже совсем-совсем никого не осталось, а вулкан давно потушили. На острове их ждет море и солнце, ряд испытаний и главный приз в финале — огромный сундук с пиастрами и звание "Лучшей игры года".

Никто даже предположить не мог, что праздник обернется катастрофой, в недрах сказки созреет коварный заговор, а белоснежный парусник, краса и гордость игрофлота, буквально сразу по выходу в нейтральные воды будет атакован потрепанным морем и годами галеоном под черными парусами. "Каррамба!" — кричали осатаневшие пираты, и кровь стыла у бывалых воинов от одного только их вида. Наиболее отчаянное сопротивление оказали звездолетчики, сами недалеко ушедшие от идей пиратства (в глубоком космосе всякое случается: бак пробит, хвост горит, кредитов на починку кот накашлял, а мимо неторопливо рассекает звездную пыль лакомый торгаш – как тут не соблазниться). И еще неизвестно, чем бы кончилась схватка, но в нужный момент в трюмы чемпионовоза телепортировалась крыса с высшим образованием и слабым зрением. Диверсант перекидал все грузы к одному из бортов, проковырял монтировкой несколько пробоин в стратегически важных точках, и команде корабля ничего не оставалось, как выйти из боя, ссыпаться в шлюпки и спешно отгрести к ближайшему берегу. В данный момент нога супермена уже подошла к концу, и в племени героев проходит совет: кого же съесть в первую очередь. Вы, уважаемые читатели, вполне можете посылать на какой-нибудь номер SMS'ки, голосуя за понравившихся кандидатов. Нам же осталось только выяснить, как коварные узурпаторы разделят между собой сундук с пиастрами.

Узурпаторы, ИЛИ ИСТИННЫЕ ИГРЫ ГОДА



На опушке тропического леса горстями расшвыривал искры в южную темень масштабный, практически пионерский костер. Правда, пара сидящих возле костра индивидуумов к пионерам отнесена не могла быть ни при каком толковании этого термина. Солидный, куда ближе к пенсионерскому, возраст – да и с первопроходчеством не срослось. Первый, иссеченный сабельными шрамами морской волк, санитар Карибских и Антильских островов, мог похвастаться настоящей подзорной трубой, попугаем-матерщинником на плече и деревянной ногой с вырезанной на ней фразой "Здесь был Сид". Второй очками с толстыми стеклами и белым лабораторным халатом напоминал ученого-физика, коим, впрочем, и являлся. Они сидели, вслушиваясь в шуршание накатывающих на белый песок пляжа волн, передавали друг другу пузатую бутылку с благородной жидкостью многолетней выдержки и вели учтивый диалог...

— От клонированного слышу!

— Йо-хо-хо! Хэдкраба тебе в глотку – кстати, передай парочку, хорошо под ром идут — но у меня, по крайней мере, цифра "два" на лбу не проштампована!

— Зато меня не выкапывали из могилы и не гальванизировали с целью научного эксперимента, нещадно эксплуатируя при этом светлую ностальгию игрового люда!

— Ха-ха! Маркетологам из Valve это расскажи, блокбастер просчитанный! Да каждый твой шаг штангенциркулем вымеряли, а длительность этапов засекали по песочным часам. И еще неизвестно, сколько подопытных бета-мышей было замучено при тестировании твоих монорельсовых лабиринтов.

— И это мне говорит человек, в одиночку пустивший на дно половину испанского флота?!

— А кто вертолет уронил?

— Он первый начал! И вообще, пусть этапы монорельсовые. Зато интересные какие! На одном дыхании пролетаются, только заскучаешь – вот тебе новая забава, новый кусочек геймплея... А у вас что?

— Свобода, йопт! Этого самого геймплея – хоть жуй, хоть соли, хоть сундуками в песок закапывай. Сам решаешь, что делать, а не дизайнеры миссий скриптами тебя шпыняют, как лошадь шпорами. Хошь – города бери, хошь – торгуй, хошь – пускай кровь испанским собакам, хошь – клады выкапывай. Можно даже на танцульки сходить к юной прелестнице.

— Ой-ой-ой! Уж молчали бы про танцульки, постеснялись бы об этой бритнидэнсовщине вспоминать! Не вашим прелестницам с моей Эликс тягаться. Да и разнообразия у меня поболе будет. То на багги заезды, то управление муравьиными львами, то обыкновенные забеги со стрельбой, а то – хоррор-шоу с участием зомби и развлечения с гравитационной пушкой. Где в вашем бассейне — да что там бассейне, лягушатнике! — такая физика найдется? Только скрипучие деревянные посудины с тряпками снуют перед глазами – туда-сюда, туда-сюда... Тьфу!

— Понимал бы что, образина сухопутная!

— Позвольте, а глиссер?

— Лучше стеночки невидимые вспомни, сиквел несчастный!

— Римейк позорный!

— А вот за римейк ты мне сейчас ответишь!

Атмосфера накалялась. И дабы не шокировать детскую психику недостойным зрелищем прилюдной драки, мы сразу выкатим со стапелей две узорчатые наградные плашки. Веселись, страна! Торжествуй, взвешенный рейтинг!

Узурпатор #1, ИЛИ ИГРА ГОДА ПО ВЕРСИИ НЕЗАВИСИМОГО ЖЮРИ

Победитель Sid Meier's Pirates!
Разработчик Firaxis Games

Вот она, игра нашей мечты. Именно те "Пираты", о каких мы мечтали буквально уже целое столетие. Именно тот кроссжанровый коктейль, рецепт которого, уже казалось, был безвозвратно утерян. Именно те Карибы, где можно жить, любить и ненавидеть. Мега-проект. Тот самый блокбастер. Не пресловутое чудо-юдо, но принцесса на выданье. Прекрасная принцесса, заслуживающая всеобщего внимания и толпы принцев с предложениями руки и сердца. Только натуральный панк отвергнет ТАКУЮ невесту. Из принципа, из вредности. "Потому что нельзя быть красивой такой".

Питеру Бладу посвящается...



Узурпатор #2, или игра года по совокупности математических показателей

Победитель Half-Life 2 **Разработчик** Valve Software







...И еще вот поэтому



Почему вы поставили этой игре "десять" за графику? Вот потому и поставили

Вот она, игра нашей мечты. Именно та легендарная "Халва", без примесей и консервантов. Именно тот интеллектуальный сюжетный шутер, какого мы так долго ждали. Именно тот Гордон Фримен, что перевернул когда-то жанр экшнов. Мега-проект. Тот самый блокбастер. Не пресловутое чудо-юдо, но принцесса на выданье. Прекрасная принцесса, которой бросили под ноги один из самых передовых движков в мире, ради которой ловили злого хакера и судились с Vivendi. Только натуральный панк отвергнет такую невесту. Из принципа, из вредности. "Потому что нельзя быть красивой такой".

Возвращение джедая

Сгущались сумерки. В костре догорали остатки близлежащих пальм, вокруг валялись пустые бутылки и хэдкрабьи панцири. Компаньоны давно уже помирились, спели "Марш энтузиастов" и "Пятнадцать человек", после чего принялись по-братски делить пиастры из развалившегося сундука. Из джунглей раздавалось стрекотание цикад, вопли заблудившихся игр-номинантов и треск ветвей, по которым скакали генетически модифицированные хищники.

— Чудны дела твои, G-Осподи, — поежился Гордон Фримен.

— Не боись, очкарик! — уж нам-то с тобой ничто не угрожает. Хотя я, признаться, думал лет пятнадцать назад, что уж больше не выйду в рейс...

— Наука творит чудеса, брат. Мой ум и твоя харизма — вот что надо для победы. И даже сам — ученый опять поежился — РевиZорро нам ничего не сможет сделать...

По законам жанра над джунглями грюкнуло и полыхнуло. Это был обычный предвестник начинающейся тропической бури, но по странному совпадению именно в этот момент к острову пристал торпедный катер. На носу его стоял не к ночи помянутый РевиZорро, и был он страшен в гневе, белом костюме и зеленой кепке, похожий на разъяренную бутылку кефира советских времен. Глаза его метали молнии не хуже доисторического Зевса, лазерный меч сердито шипел и, испаряя брызги прибоя, менял цвет с гневно-алого на бешено-синий, а могучий рык сотрясал основы мироздания до самых глубоких винных погребов. РевиZорро вернулся, чтобы творить справедливость, наказывать невиновных и награждать достойных по заслугам!

Люди! Человеки! Что же вы творите?! Как могли вы рассуждать о великом искусстве игроделания и тут же, буквально сразу, послушно плясать под дудку мировых гегемонов? Как могли не распознать за красивым фантиком и цветастой оберткой своего злейшего врага?! Сыновья мои, плоть и кровь моя! Вы ли это?! Вы выдвигаете в игры года РИМЕЙК?! Голый и беззастенчивый римейк, который окончательно похоронил надежды на революционное обновление благословенного пиратского жанра. Кому надо что-то придумывать, если сам Сид Мейер учит: "Не прыгай выше головы, долби потихоньку лишь то, что уже однажды удалось сделать." Богатыри! Да пусть проглотит меня чудище морское, Зума ацтекская,

но я не понимаю, как можно называть игрой года сиквел?! Всего лишь продолжение, бледную тень великого предка. Ну, ладно, хорошо, пусть эта тень вовсе даже не бледная. И, вполне возможно, подражателям не один год придется надрывать животики, чтобы хотя бы повторить ее успех. Но где в ней душа?! Где за этим нагромождением правильных и стопроцентно успешных фишек индивидуальность или какая-нибудь сумасшедшинка?
Мы ценим в играх новаторство. Умение добиваться успеха наперекор судьбе и наперекор моде. Умение взглянуть под неожиданным углом на привычные вещи – либо просто на ровном месте придумать игровую концепцию, новый жанр. Умение свернуть с проторенной дороги на целину. Умение удивлять! А чем, скажите, удивили нас “Пираты” или Half-Life 2?!
Впрочем, не будем чернить сегодняшних “узурпаторов”. Оба кандидата относятся к “Играм с большой буквы”. Они сделаны трудолюбивыми командами под началом талантливейших личностей, на их недостатки хочется закрывать глаза, а достоинства – превозносить до небес; они выдерживают куда более одного прохождения и к ним наверняка захочется вернуться когда-нибудь, долгими вечерами, когда за окном мрачно и сыро, а душе хочется праздника. Но все же они проиграли. Кому? Нет нужды в выдерживании театральной паузы и многозначительном закатывании глаз — в моем рукаве нет больше джокеров. Встречайте! Игра года, блистательный дебют северодонецкой команды Best Way, “В тылу врага”. Фанфары!

Игра года

Победитель В тылу врага **Разработчик** Best Way

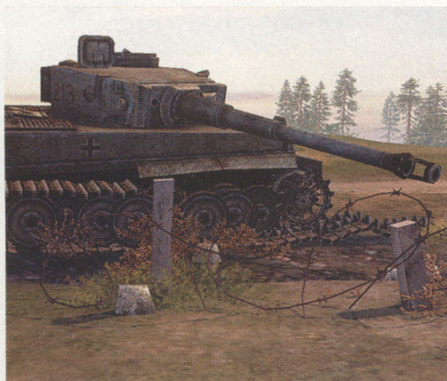
Поразительно, насколько зрелым, выверенным и отлаженным получился у этих ребят первый большой проект. И для нас до сих пор остается загадкой, как можно было вдруг, ни с того ни с сего, сотворить такое чудо. Как?! Как им удалось даже в мелочах соблюсти паритет размашистой удали честолюбивых новичков и зрелую, дьявольски хитрую расчетливость?!
Начать с того, что возможности великолепного движка не являются мертвым списком “фич” и заманухой с обратной стороны коробки, а используются на все сто процентов. Взрывы, освещение, модели техники, физика – все работает на пользу. Множество мелких объектов на карте – не пустая красивость и оживляж, а естественные укрытия для пехоты и преграды для полета пуль и снарядов. Возможность разрушать любые объекты – не дань бессмысленным деструктивным позывам, а момент, кардинально меняющий игровой процесс и повышающий replayability в разы. Только получив в руки такой движок, понимаешь, насколько нелепыми, условными и ограниченными были все предыдущие поколения стратегических игр.
Дилемма “свобода выбора vs. скрипты” тоже разрешена с элегантной гениальностью. Игра без тени сомнений выбирает сразу обе стороны. Сюжет, диалоги и персонажи вызывают искреннюю симпатию. Изящные миссии тщательно выточены геймдизайнерами, сценаристами и левелмейкерами. Продумано все – от расположения патрулей до ящиков с оружием и боеприпасами. Под каждым кустом сидит по триггеру, и вам потребуется немало времени, чтобы расколоть крепкий орешек уровня. И в то же время – предусмотренный разработчиками вариант отнюдь не является догматом и руководством к действию. В Сети можно найти так называемые “прохождения” игры – распечатайте их, а затем сожгите к лешему и играйте в свою “В тылу врага”. Всегда есть варианты. Более или менее сложные, но осуществимые. Даже самые на первый взгляд безумные идеи могут принести вам успех. И претворяются в жизнь они с легкостью, благодаря сверхпродуманной системе управления. Желающие закопаться в дебри раздают подчиненным точные команды и водят их за руку контекстными курсорами, не желающие – полагаются на AI, и обе стороны сливаются воедино в экстазе прямого управления вояками и транспортными средствами.





Айн, цвайн, драй и нет Шермана! Кто заметил, где пушка?









Охота на немецкого тигра по карману только богатеньким парням из-за океана

Ощущения потрясающие. Вы давно видели разбитую на миссии игру, в которой хочется жить? Проходить кампании заново не с целью вырезать побольше противников или вытащить лишнюю тонну трофеев, не из киберспортивного желания сделать это быстрее, выше, сильнее, и не из исследовательского интереса, а просто потому, что нравится? Нравится в пятнадцатый раз брать Чепель с разных сторон и разными методами, нравится красться к маяку, нравится выкручиваться из непредсказуемых ситуаций, которые ВТВ щедро подкидывает даже опытному игроку. С игрой приятно общаться. Раскалывать ее головоломки. Скрипя зубами, держать оборону и адски хохотать, рассекая по округе на немецкой бронированной кошке аутентичного окраса. Да просто приходить в гости, гулять по виденным тысячу раз, но так и не приевшимся местам.

"В тылу врага" сравнивают с "Блицкригом" и "Коммандос", с "Кэннон Фоддером" и аркадными экшнами серии Strike, с игрой в солдатики и много с чем еще – и каждое из этих сравнений верно. Потому что игра многогранна: она поворачивается к вам то одним, то другим боком, отбрасывая невыразимо прекрасные блики. И при этом остается уникальной. Шедевр штучной выделки.

Петь дифирамбы можно бесконечно, стоит лишь дать нахлынуть воспоминаниям. И вас захлестнет вал эмоций: вы вспомните, как ползли к отвернувшемуся часовому с ножом в зубах, как с дрожью ждали приближающийся танк, сжимая в руках последнюю гранату, как наматывали на танковые гусеницы вражескую артиллерию, а сосны, как спички, ломались под вашей махиной... А если кто-то все еще думает, что наш выбор "Игры года" — анархическая выходка или каприз непредсказуемого РевиZoppo, то нам попросту жаль этого человека. Значит, он пропустил одно из самых ярких игровых событий 2004 года. "В тылу врага" — будущее стратегического жанра и просто великолепная Игра.

Е-мое, что ж я сделал!







Номинация "Тост за его Высочество!", или ЛУЧШИЙ СИКВЕЛ

Победитель Prince of Persia: Warrior Within



Кыш! Кыш, ироды!



Эй, на мачте! Убери прожектор, гад! Ты что, хочешь, чтобы я навернулся?!



Кхе-кхе... Дамы, этот танец, часом, не "Ламбадой" называется?





Желание найти Джордана Мехнера и сломать ему руку (правую или левую – не важно) зародилось после того, как возмужавший принц промахнулся мимо очередной колонны и с тихим всхлипом ухнул прямиком в примостившуюся неподалеку пропасть. Сей антигуманный поступок его высочество исполнял ровно семнадцатый раз подряд...
Становилось по-человечески обидно.
Перемены когда-нибудь появляются в жизни любого человека, но в данном случае произошел явный перебор. В хорошем смысле этого слова. Наш принц, постоянно подвергаясь жуткой опасности погибнуть, оказывается в таких дебрях, какие не могли ему привидеться даже под воздействием желтенького песочка из прошлой серии. Куча новых монстров, демонстрирующих довольно неплохие навыки восточных единоборств, действительно гениальная идея "путешествий во времени", тонна разного оружия и лабиринты-лабиринты-лабиринты... Что самое интересное, в течение всей игры не возникает и тени мысли о том, что "вот тут они намудрили лишнего".
Хотя иногда обидно, по-человечески обидно...
Prince of Persia: Warrior Within. Лучший сиквел 2004 лучшей игры 2003. Символично, неправда ли?
P.S. А на самом деле, о наимудрейшие из читателей, Прынц получил свой приз за Каилину. Говорящую голосом Моники Беллуччи. В красном обтягивающем платье с глубоким вырезом. И с... censored

Номинация "В нагрузку", или ЛУЧШИЙ АДД-ОН

Победитель Операция Silent Storm: Часовые

Ради Silent Storm ортодоксальные любители походовой тактики совершали апгрейд своего системного коня, что с ними вообще-то случается крайне редко. Здесь ведь не краснознаменная зона стрельб и прыжков спиной вперед по стенам, в которой каждый значимый проект считает своим долгом с порога отправить пользователя в лабаз. Здесь все степенно и размеренно: достаточно вспомнить, что Jagged Alliance 2, для многих по сей день остающийся иконой, отлично идет на первых "пнях". Но все же многие, очень многие так и не смогли в полной мере насладиться "Тихим Штормом". Даже выкручивая на







Как всегда, виноват стрелочник

минимум настройки. В этом плане релиз “Часовых” подоспел как нельзя кстати – в знаковый год, когда DOOM 3 и Half-Life 2 наконец-то осчастливили и почтили



Стрелять в спину нехорошо, поэтому я целился в голову

пришествием, а торговцы компьютерным “железом” озолотились. Однако секреты успеха и замечательности продолжения Silent Storm, разумеется, не в этом. Разработчики пошли навстречу желаниям сообщества буквально во всем: от переработки интерфейса до изменения механики игры. Динамическая кампания из первой части цепляла весьма слабо – и в игре появилась четко прописанная сюжетная линия. Народ жаждал внедрения товарно-денежных отношений и перевода организации на хозрасчет, и мы поволокли на продажу трофеи из миссий, стали получать гонорары за выполнение заданий, отслюнивать медикам и оружейникам на базе, а главное – нанимать напарников. Экраны статистики у бойцов, ремонт и заклинивание оружия, новинки ВПК и невиданные ранее локации... На такой продукт даже как-то неловко лепить ярлычок “add-on” — “Часовые” тянут на полновесное продолжение. Лучшее в прошедшем году. Жаль только, что с модификациями пока не сложилось.

Номинация “Классика не ржавеет”, или лучшая модификация

Победитель Jagged Alliance 2: Wildfire

“Джа” — это навсегда. Поклонники отдали свои сердца игре, и, по большому счету, не нуждаются в продукции конкурентов, последователей и ниспровергателей. Знакомятся, узнают поближе и безжалостно бросают, возвращаясь в Арулько и Тракону. Но рано или поздно приедается даже вкуснейшее блюдо. Что тогда? Разумеется, делать Jagged Alliance своей мечты! За годы, прошедшие с момента ее появления, фанаты разобрали игру по винтику. Теперь только ленивый не умеет отвечать на нужные вопросы при генерации, не знает назубок все характеристики различных видов оружия и не ходит с огнеметом just

Спортсменка, комсомолка, наконец – просто снайпер

Четыре трупа возле танка

for fun. Счет самопальным патчам идет на десятки. Но только из одного такого патча выросло нечто большее.
Полноценная, всесторонняя модификация, приглянувшаяся, как Sirtech, так и нашему "Руссобиту-М". Подкорректирован сюжет. Перерисованы все сектора, добавлены новые объекты, игра стала выглядеть куда более логично и реалистично. Появились новые виды вооружения, а пистолеты получили путевку в жизнь за счет малого количества AP на выстрел. Поумнели враги, хотя основные проблемы они доставляют за счет грамотного размещения в секторах. Но главное – при всех этих новшествах не потерян дух JA2. Та неуловимая субстанция, что заставляет нас твердить "еще сектор – и спать", "возьму Драссен и сохранюсь", включать режим Iron Man и придумывать себе лишние сложности. На какие только ухищрения не идут люди! Можно, к примеру, отыгрывать условия жесткой диктатуры: никаких связей с "большой землей", никаких поставок боеприпасов и вооружения, никаких наемников со стороны – только повстанцы. Для полноты ощущений можете не пользоваться сейвами. Рекомендации лучших собаководов! Кстати, Wildfire такому времяпрепровождению очень способствует.





Номинация "Самый очаровательный нахлеб", или лучший клон

Победитель Singles – Flirt Up Your Life

Внимание, вопрос! Какая ассоциация приходит вам в голову при слове "немецкий"? Мерседесы, пиво и свиные ножки, Вторая мировая? Нет, не то. Намекнем потолще – речь о взаимоотношениях мужчины и женщины... Вот, уже теплее! Горничные, сантехники, большие (в смысле – реально большие) бюсты, сакраментальное "я-я, натюрлих"... Немецкая порнография, без преувеличений, являет собой обширнейший пласт современной культуры. И полно вам глаза-то отводить — здесь все свои.
Singles от немецкого девелопера Deep Silver играет примерно на тех же человеческих струнках. Там, где тамагочи Уилла Райта изображают любовь с пылкостью застенчивых старшеклассников на школьном спектакле, герои Singles предстают во всей красе. Прикосновения, объятия, поцелуи, "обнаженка" и логичное завершение вечера – пара, оказывающаяся в постели под одним одеялом. Впрочем, одеяло сдернуть не дадут — это все же не порноверсия The Sims. Скорее, романтическая комедия, фокусирующаяся на отношениях, а не перестановках шкафов и унитазов. Это игра о завтраках при свечах и бытовухе вроде мытья посуды, о легком флирте и плотских утехах, о дружеских беседах и ссорах с битьем так и не вымытых тарелок. О том, как важно уделять внимание своей половине. Правильный такой, выполненный с германской добросовестностью клон. Не слепо копирующий оригинал, а отталкивающийся от идей The Sims и обогащающий данный весьма специфический жанр. Выглядящая серьезнее игра для аудитории постарше, не обошедшаяся без пикантной изюминки. Если вам наскучат кукольные домики The Sims 2, загляните сюда.



Это не секс, это любовь







Номинация "Офисный вирус", или лучшая shareware-игра

Победитель Zuma



Звучит странно, но вместе с нашим лысым другом Hitman'ом в этом году по городам прогулялся еще один молчаливый убийца. Он убивает неслышно, но число его жертв измеряется миллионами. Он тихо подкрадывается и наносит удар, но люди остаются живы, ибо его цель - не они. Zuma вдумчиво и методично убивает рабочее время. Качественно и эффективно, не останавливаясь даже перед убогими Пентиумами первых серий.

Я сомневаюсь, что на земле есть хотя бы одна фирма, не пострадавшая от нашествия зеленой лягушки, плюющейся разноцветными шариками. Портрет этого земноводного можно найти на шести из десяти жестких дисков, а если очень постараться, то и на остальных четырех. Все просто, как два пальца. Плюнь куда надо — и будет тебе счастье. Гирлянды цветных шаров раздвинутся, и ты получишь сладкий пряник на десерт. Перед такой забавой меркнут все известнейшие игры. Могу спорить, что на DOOM 3 было суммарно потрачено примерно в полтора раза меньше времени, чем на нашу лягушку.

Просто, как все гениальное. Гениально, как все простое.



Четыре часа Зумотерапии — и все ваши болезни как рукой снимет!

Ты еще сидишь тут? Проверь свою крутость, дружок, и забей на работу. Не думай о том, что ты выбьешься из стройных рядов сотрудников своей фирмы. Они занимаются тем же за твоей спиной, втихую отворачивая мониторы от входной двери, чтобы шеф, не дай Бог, не увидел, что они продвинулись дальше него.

Номинация "Комсомольцы-добровольцы", или лучший некоммерческий проект

Победитель Золотая Бутса

Игровой мир бешено стремится в онлайн. Нынче представители любого жанра мечтают продаваться пользователю не единожды, а ежемесячно. Вот, к примеру, и славный Championship Manager собрался в повсеместно протянутую паутину. Но это дело будущего, мы же говорим о прошлом и настоящем. Здесь и сейчас здравствует другой онлайновый менеджер — "Золотая бутса". Проект, что немаловажно, русскоязычный. Популярный и развивающийся. С широчайшей сетью лиг и клубов – от еврограндов до низших дивизионов очень Средней Азии. Обладающий всеми прочими признаками достойного менеджера: проработанной экономической составляющей, с налогами и действующими банковскими структурами, налаженной трансферной системой, тренировками и появлением талантливой молодежи из спортшколы, многообразием выигрышных стратегий и тактик... Проходят выборы функционеров, проводятся еврокубки и коммерческие турниры, в перерывах между чемпионатами созываются сборные и под руководством жертв все той же демократической процедуры выясняют, кто в мире хозяин. При этом игра бесплатна. "Золотая бутса" живет на энтузиазме ее идеологов и добровольных помощников, которые бескорыстно трудятся на благо проекта, делая его лучше. Это достойно награды.

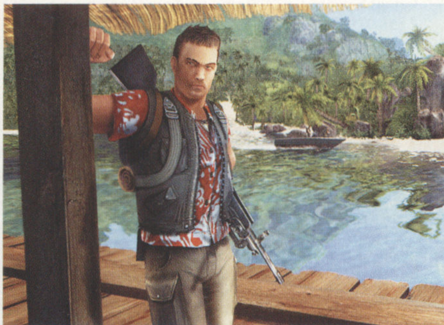
Номинация "Мой любимый остров", или лучшая технология

Победитель Far Cry

CryEngine подобен непробиваемой стене, стоящей на страже почетного титула "Лучшая технология 2004". Crytek первой взобралась на Олимп, схватила кубок и воздвигла вокруг такие фортификации, что ни одному из оппонентов не удалось их одолеть.

Кармак долбил-долбил стену, да запыхался и улетел обратно в космос







Кибердемон? Нет, не встречал



И тут Джек решил завязать с ЛСД...

на самодельной ракете.
Профессор физики ковырял-ковырял, поддевал монтировкой, да только инструмент затупил.
Под конец года пожаловал нежданный Риддик, но с порога получил предложение померяться размерами карт, тут же сдулся, раскраснелся и удалился в свою камеру, несолоно хлебавши.

Far Cry — вовсе не самая интересная игра. И CryEngine — не самый перспективный движок. Однако, объединив усилия, дизайнеры и программисты Crytek создали лучший тропический остров 2004 года. Остров, на красоту которого покупались журналисты, ставя игре высокий рейтинг. Остров, ради которого была беспощадно разогнана не одна "топовая" видеокарта (подозреваем, что какой-то их процент уже вышел из строя). Поразительно, но факт: по общей привлекательности картинки Far Cry так и не был побит. И, судя по всему, не будет побит в ближайшем будущем. Ведь море тако-о-ое глубокое, а тропические джунгли таки-и-ие красивые.
Эта "берлинская стена" падет еще не скоро.

Номинация "Моя любимая кибертварь", или лучший футуросимулятор

Победитель Механоиды

Среди сонма недостатков, слабостей, изъянов, пороков и иных нездоровых наклонностей артельных тружеников вполне безобидным пустяком затесалась предвзятая расположенность к виртуальным байкам из жизни кибервсякой фауны. “Мехвориоры”, “Мехкомандеры” и прочие Heavy Gear свили в их душах изрядную колонию заноз, откуда настойчиво пиарят любовь к периодически нарождающимся сестрам своим меньшим. Иногда совсем даже не напрасно.
В этом году повезло “Механоидам” российской студии Skyriver. С самого своего рождения игре было предначертано вызвать к себе неопределенный интерес со стороны определенной части худсовета им. тов. РевиZoppo. Когда ж концепция, отцветя сотнями мегабайтов кода, дала плоды, интерес, откликнувшись на зов, отведал их. И сразу же определился конкретно положительным зарядом.
Как это часто водится среди продуктов отечественного девелоперства, “Механоиды” явились на встречу с собственным релизом в откровенно не лучшей форме. Количество обитавших в игре багов едва не перешло в весьма трагическое для ее судьбы качество. Однако те, кто проявлял терпение и настойчивость, все же прогрызали дорогу к сердцевине геймплея и открывали для себя исключительно интересный мир разумных роботов. Мир живой и логичный, со странной атмосферой и прекрасной проработкой. Словом, несмотря ни на что и вопреки всему остальному, замах Skyriver на святое оказался идеологически выверенным и морально оправданным. Ценим, любим, надеемся на продолжение.

Ученым нашего университета посчастливилось открыть новый вид улиток







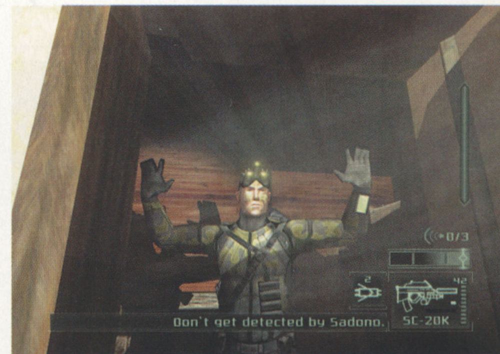
Номинация "Мой любимый гаджет", или за любовь к технике

Победитель Tom Clancy`s Splinter Cell: Pandora Tomorrow



Сцена в лучших традициях Тарантино

Бравый парень Сэм Фишер – это один сплошной ходячий гаджет. Для начала американские ученые вживили ему под кожу специальный передатчик, позволяющий беспрепятственно общаться с любимым начальством. Затем добавилась специальная трехглазая хреновина, сочетающая в себе функции прибора ночного видения и тепловизора. Ну, подумаешь, фонит немножко — чего только не сделаешь ради борьбы с международным терроризмом. Помимо этого, в арсенале завалялись газовые гранаты, электромагнитные заряды и лазерный микрофон для штурмовой винтовки SC-20K, а также распространяющий вокруг себя микроволновые импульсы глушитель камер, химическая и сигнальные вспышки, мина направленного действия, оптический кабель и отвлекающие внимание липкие камеры. Кстати, у элитного агента национальной безопасности, судя по всему, ко второй части сильно подсело зрение. Иначе чем объяснить тот факт, что даже простой пистолет модифицирован лазерным целеуказателем? Напоследок следует вспомнить о прорезиненном костюме. Он настолько плотно обтягивает тело, что коже бедняги попросту нечем дышать. Так легко заработать целый букет дерматитов и еще одну страшную напасть, после которой посещение врача-андролога станет абсолютно ненужным занятием. Такая вот нелегкая и вредная работа у часовых мирового правопорядка.



Сдаемсу-у-у!

Номинация "За верность дому и Императору", или почетный стиляга – 2004

Победитель Warhammer 40000: Dawn of War

Не существует более суровой игровой вселенной, чем Warhammer 40K. Война разумных рас Вселенной друг с другом, а главное, всех вместе с Хаосом. Война, которая обязательно будет проиграна. Когда-нибудь. Но только не сейчас. Пока еще стоит Золотой Трон, пока на страже Империи находится Космодесант. Надежда будет жить долго и счастливо, но умрет в один день. Dawn of War взорвала долгое затишье, вызванное отсутствием Warhammer-игр. И у всех, для кого Final Liberation, Chaos Gate и Rites of War не просто набор латинских букв, надолго заложило уши.



Да, RTS. Да, многие сомневались, что механику настольного варгейма удастся достойно перекроить для нужд столь суетливого жанра. Да, короткая кампания. Да, однообразие тактики.

И знаете что? Пусть идут лесом все эти обвинения! Даже самые обоснованные.

Потому что Dawn of War — это Warhammer. На все сорок тысяч процентов. От заставки до финального ролика она оказалась пропитанной тем особым, немного странным пафосом, который выделяет детище Games Workshop из ряда настольных варгеймов. Пропитана боевым духом, если хотите. Каждый пиксель игрового поля, каждый жест меланхоличных Дредноутов, каждая фраза капитана Ангелоса заставляли верить и переживать все перипетии кампании за планету с говорящим названием Тартар. "Атмосферность", "сюжетная линия" – разве это критерии для оценки качества RTS? Отныне — да.



И в 40000 году военные будут не любить зеленых

Номинация "Даешь баскетбол!", или лучший спорт от EA

Победитель NBA Live 2005



Пять секунд, полет нормальный

Не футболом единым жив спортивный болельщик. Посмотрите, в какой форме сегодня находится московский БК "ЦСКА", и вам все сразу станет понятно.

Наш сегодняшний герой — стремительно прогрессирующий NBA Live 2005. Уже второй год подряд разработчики оттачивают управление отдельно взятым спортсменом, изо всех сил стараясь дать нам больше свобод. Обновленная система Freestyle дополнилась новыми элементами, которые по праву можно считать вехой в развитии виртуального баскетбола. А реализацию управления в момент исполнения slam-dunk и вовсе можно считать подвигом со стороны разработчиков. Ведь очевидно, что делалась она не для масс (которые убегут из режима через пять минут бесплодных попыток понять хоть что-либо), а из чистой любви к искусству. Порадовала также возможность, зависая в воздухе, менять стратегию броска, а также более разнообразные действия после отскока на чужом щите.



Да бросай уже, хватит примеряться!

Логичным образом было проведено обновление всех игровых режимов. Видоизменили Franchise Mode, убрав абстрактные очки и заменив их деньгами. Система обмена, драфта и покупки игроков стала гораздо больше похожа на реальность. Еще раз стоит похвалить развлекательный режим All-Star Weekend, где можно принять участие в конкурсе трехочковых бросков, поиграть за новичков или же настоящих звезд. Возможно, NBA пока что и не самое передовое звено в спортивной линейке EA Sports. Но странно было бы не замечать, насколько близко к лидерам приблизился виртуальный баскетбол за последние годы. Более того! Раз уж череда скандалов в североамериканской национальной хоккейной лиге фактически поставила орденоносный NHL 2005 в ранг симулятора несуществующего турнира, у баскетбола есть хорошие шансы перехватить инициативу и сделаться безоговорочным лидером.

Номинация "Клуб для избранных", или лучший мистоид

Победитель Myst IV: Revelation

Как бежит время! Лет пять назад вопрос о победителе в этой номинации не мог стоять в принципе. Чествовать мы могли только очередной Myst. Да и название номинации, несомненно, было бы другим, ведь в слово "мистоид" тогда вкладывалось некая презрительная жалость к неумелым подражателям.



А потом я захвачу мир и съем все чупа-чупсы!

Но все течет, все меняется. Пока старичок отдыхал, молодежь набралась опыта, обрядилась в красивые одежды и ударила по всем фронтам. Битва развернулась нешуточная. И хотя в итоге поле боя все равно осталось за патриархом, отрыв четвертого Myst'а от конкурентов уже не выглядит столь существенным. У великой серии по-прежнему самая красивая графика, самые умные задачки и самая живая атмосфера, а придуманная авторами система подсказок существенно обогатила арсенал данного консервативного жанра. И все же сегодняшняя победа — лишь небольшая передышка перед следующим раундом схватки. Скорее всего, претендентами на звание "самой-самой" станут новые проекты Streko-Graphics и Kheops Studio, чьи Aura: Fate of the Ages и Egyptian Prophecy уступили сегодня "Мисту".



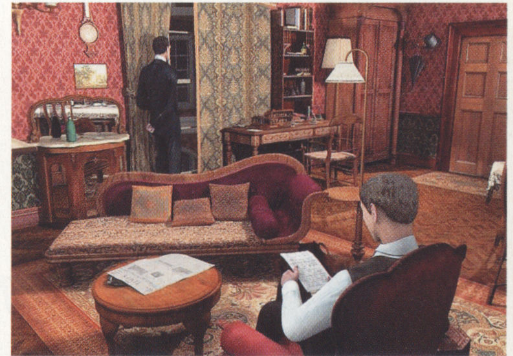
Номинация "Голос за кадром", ИЛИ ЛУЧШАЯ ОЗВУЧКА

Победитель Шерлок Холмс: Тайна серебряной сережки

Несмотря на то, что Шерлок Холмс пользуется заслуженной популярностью во всех странах мира, Великобритания и Россия стоят в этом списке особняком. Дело в том, что их вполне можно назвать родиной великого сыщика. Как образ, Шерлок родился на туманном Альбионе, но вот свое лучшее материальное воплощение этот идеальный детектив обрел именно в нашей стране. Василий Ливанов создал самый законченный портрет знаменитого англичанина. Поэтому неудивительно, что разработчики игры Adventure of Sherlock Holmes: The Silver Earring придали главному герою черты, знакомые каждому жителю бывшего СССР. Но этот образ был бы неполным без того раскатистого баритона, который сотни раз объяснял нам с экранов телевизора законы дедукции, сопровождая свои рассуждения фирменным: "Это элементарно, Ватсон!" И просто здорово, что знаменитый актер согласился принять участие в озвучивании русской версии адвентюры, подарив всем нам возможность еще раз встретиться с полюбившимся героем.

Что тут у нас?





Благодаря дружбе с Холмсом доктор Ватсон освоил профессию секретаря-референта и научился стенографии

Номинация "Справедливости ради", ИЛИ САМАЯ НЕДООЦЕНЕННАЯ ИГРА

Победитель Knights of the Temple: Infernal Crusade

Бывают игры, неуспех которых становится следствием факторов странных и, прямо скажем, неблаговидных. К счастью, ошибки можно исправлять, а делая это под занавес года, мы тем самым придаем всему процессу искупительную торжественность и весомость. При выборе героя в номинации "Самый недооцененный проект 2004 года" у нас не было вариантов: Knights of the Temple: Infernal Crusade, как никакая другая игра, требует реабилитации, несмотря даже на то, что ее личное дело отнюдь не пестрит словами о гениальности и недопонятости. Скорее наоборот: перед нами вполне обыкновенный на первый, второй и третий взгляд аркадный слэшер, единственный "грех" которого — "неправильный", приставочный подход к кровавой клинковой хореографии, ориентация на простоту игрового процесса при совершенно наплевательском отношении ко всем прочим составляющим. Выпрыгнув сразу на четыре игровые платформы, "Тамплиеры" были встречены в штыки именно на родном нам ПК-полустанке. Как же! Заточенное под геймпад (геймпад!) управление, "интеллектуальная" камера, примитивная архитектура, аляповатые текстуры, смехотворные сюжетные ролики, дохлая музычка! За все за это игра была унижена, втоптана в грязь и объявлена чуть ли не монстром, позорящим светлые имена великих од клинку. И практически никто не захотел заметить главное. То, ради чего игра создавалась. То, ради чего вообще создаются слэшеры.

Бои. Начавшись с благородных дуэлей, игровой процесс вскоре скаты-

Два сарацина, четыре сабли... Ребята, вы часом не темные эльфы?



Война с мировым терроризмом приняла неожиданный оборот





вается к откровенным гоп-стопам: пока пара двусабельных сарацинов на равных фехтует с героем, их третий товарищ подло тыкает ятаганом в незащищенную спину. Танец с саблями приветствует напор и находчивость: град ударов сминает одиночек, углы комнат не дают подонкам брякнуться на пол в нескольких метрах от героя, а узкие проходы, лестницы и дверные проемы превращают жутко опасную ватагу головорезов в грамотно организованную очередь на эшафот. Действо, практически не имея пауз, гипнотизирует своей гармоничностью, заставляя забыть (хотя бы на время) ранее боготворимый Blade of Darkness вместе с персидским принцем и другими шедеврами. Совершенно не претендуя на звание идеального слэшера, Knights of the Temple: Infernal Crusade стала поистине слэшером абсолютным, презревшим все условности: графику, музыку, дизайн и так далее — ради концентрации геймплея на кончике меча.

Номинация "Традициям верны!", или почетный адд-он к "Цивилизации"

Победитель Immortal Cities: Children of the Nile

Старинная артельная мудрость гласит: "Год без приза "Цивилизации" — не год, а так, недоразумение". Но вот беда — в две тысячи четвертом мы не получили ни новой версии величайшей игры всех времен и народов, ни даже какого-нибудь адд-она. Можно, конечно, присудить премию патчу, но это было бы уже чересчур...

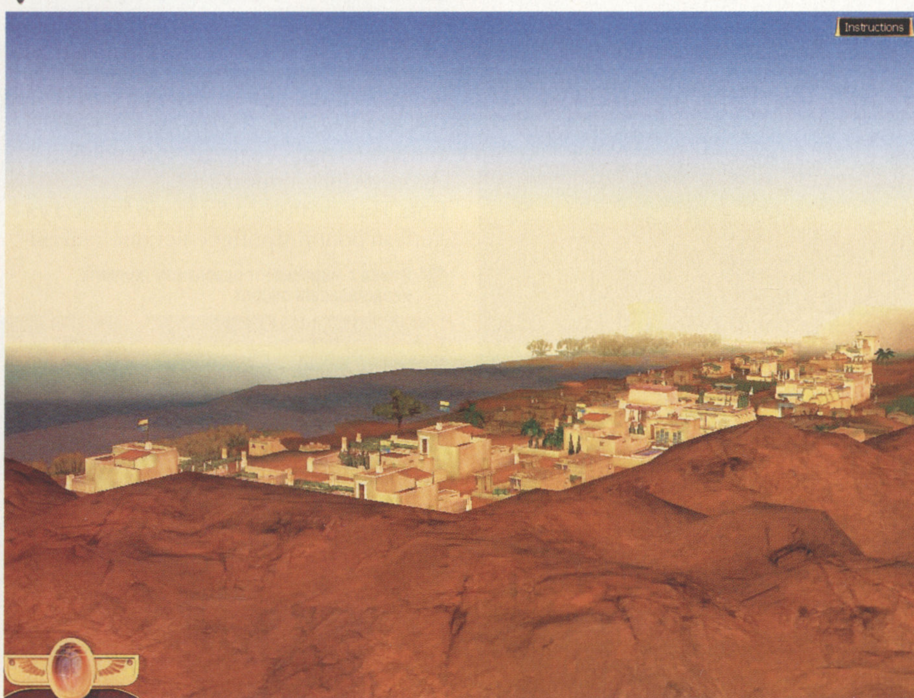
И что же? Вы думаете, что мы растерялись, впали в панику? О, в таком случае вы плохо думаете о Настоящих Стратегах!

Спросим себя, каково основное предназначение каждой следующей версии бессмертной игры и каждого дополнения к ней? Конечно же, доставлять радость ценителям жанра и давать им возможность полнее раскрыть свой стратегический талант. Стало быть, берем игру, которая доставила в истекшем году больше всего радости Настоящим Стратегам (а если уж говорить прямо, то конкретно Главстратегу) и объявляем ее наследницей "Цивилизации". Вуаля!

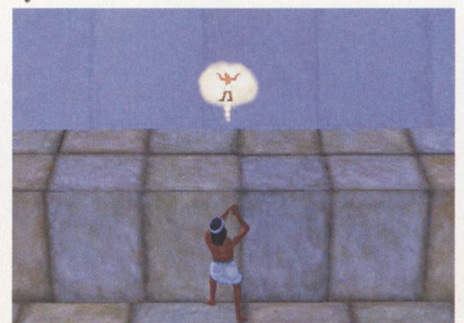

ЦПКиО им. Тутмоса Третьего

За весь год было всего две игры, которые, подобно "Цивилизации", заставили Главстратега забыть про еду и сон и надолго вырвали из активной жизни. Положив их на точнейшие аналитические весы, мы обнаружили, что Immortal Cities: Children of the Nile чуть-чуть, но перевешивает. Вот ее и премируем. Впрочем, если вдуматься, у этой игры, действительно, много общего с "Цивилизацией". ICCotN тоже стартует на заре нашей истории. И как "Цивилизация" начинается с одного единственного города, так и ICCotN начинается с одной единственной постройки. Да и постройка эта — дворец. Тот же самый, что в столицах суверенных цивилизационных держав. И в той, и в другой игре можно строить пирамиды. Наконец, картинка из самой первой "Цивилизации", оповещавшая об основании нового города, как две капли воды похожа на некоторые фрагменты карты в начале любой миссии ICCotN! Нет, что ни говори, а совершенно правильно мы выбрали нынешнего обладателя "Приза Цивилизации".

"Назло надменному соседу здесь будет город заложен!"



Work like an Egyptian



Номинация "Под елочку", или ЛУЧШАЯ ПРЕДНОВОГОДНЯЯ ИГРА

Победитель Chronicles of Riddick

"Хроники Риддика" — случай сам по себе интересный. Нечасто приставочная игра, да еще и по фильму, получает высокие рейтинги, удостаивается всеобщей похвалы и становится в один ряд со столпами жанра, претендуя на свою порцию медалей. От "Риддика" никто, кроме фанатов, ничего не ждал, и тем приятнее было получить этот новогодний подарок.

Лучше всего игру характеризует такое понятие, как "добротность". Та самая добротность, которая ненавязчиво подсаживает человека на диковинное развлечение. Пусть тут нет чего-то оригинального, чего-то, о чем можно рассказывать часами, обсуждать. Зато играть приятно и интересно. "Риддик" – как раз такой случай. Это россыпь рафинированных находок, больших и малых, повязанных на прочную, выверенную основу. Тут есть все, что нравится большинству, а огрехи тщательнейшим образом замаскированы. Даже на издержки портирования, на эту классическую придирку, тут особо не положишься: управление отличное, сейв - по первому приказу, графика более чем в норме, и даже рейтинг вовсе не какой-нибудь "E", а самый натуральный "M". Недостатки же вроде небольших локаций и однообразных антуражей вполне объяснимы с точки зрения сюжета: все же тюрьма, тут не до разнообразия и, уж конечно, не до открытых пространств. Зато какие душевные кулачные бои! Вы когда-нибудь видели нечто подобное в шутере от первого лица?! А эта божественная озвучка...

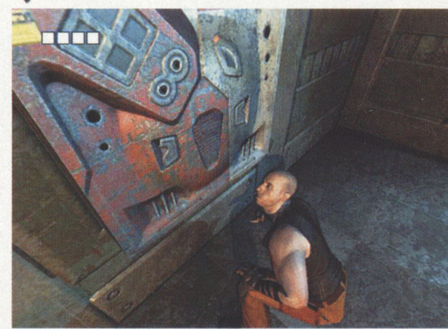
В кои-то веки в игре действительно ощущается участие профессиональных актеров.

Итого. Новогодний приз с тщательно спрятанной внутри заточкой отправляется Вину Дизелю, в уютную камеру тюрьмы строгого режима Butcher's Bay. Пользуйся на здоровье, брателло!

А в глаз?!



Тонкая, однако, работа



Вот сейчас я вас настигну...





Прекрасен восход над Морем Изобилия. Величественные горы, словно сошедшие с былинных страниц великаны, хранят вечный покой кратеров и талассоидов. На месте стоянки шестнадцатибитного человека выросла уютная пиксельная хижина. В тени портативного печатного станка маленький рыжий щенок тщетно пытается поймать кончик собственного хвоста. Ссыльнокаторжные человечки с непонятными значками над головами поливают капустные грядки. Из хижины доносятся звуки неторопливой беседы. Доминирует надтреснутый, почти мальчишеский голос.

— Винтер, винтер, винтер, сноу, сноу, сноу. Зондеркоманда фашистов энд ми ар вокинг тру зэ форест... И тут эти гады, а я в танк, в танк, понимаешь, у них там танк стоял!

— Ммм... танк... — раздается тихий убаюкивающий голос второго собеседника.

— Ну да, танк, так я в него! Надо уезжать, а снарядов нет и бензину мало. Ну, я канистру...

— А скажите, глядя вот на эту картинку, что вы видите? — слышится шуршание.

— Вот я и говорю: первого фашиста раздавил, он без гранат и ну через мост...

— Спасибо, молодой человек. Я думаю, мы сможем вам помочь.

— А может, не надо? — молодой голос задрожал. — Я уколов боюсь...

— Ну что вы, какие уколы, мы используем более прогрессивные методы...

Жизнь продолжается.

Запаса кислорода до вечера хватит.

БАГ. МЕТАЛЛ[1]

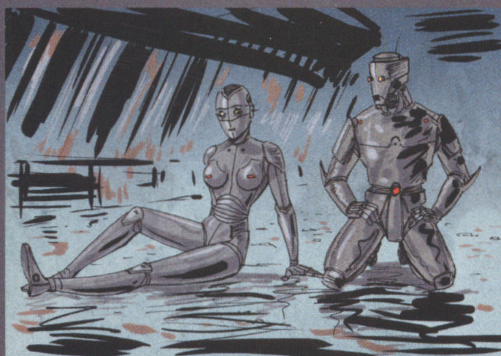
Илья НОВАК

Над головой был потолок в пятнах ржавчины. Некоторое время Егор Атилов рассматривал его, лежа на спине, затем медленно сел. Что-то звякнуло.

Он находился в длинном просторном металлическом коридоре — будто бы попал в звездолет. Такой, какими их любили изображать в американских телесериалах. Эдакая здоровенная космическая баржа, перевозящая тысячи поселенцев из одной звездной системы в другую.

На полу валялись обрывки бумаги, куски пластика, осколки стекла.

И еще рядом лежал человекообразный робот. Атила огляделся, но пирамиды не увидел: она исчезла.



Робот пошевелился, потом сел. Скорее, не робот, а роботесса. Бывают роботы женского пола? Во всяком случае, там имелось нечто вроде бюста, соединенного с нижней частью узкой гибкой «талией». Да и черты лица... если, конечно, сочетание динамиков и фотоэлементов можно назвать лицом...

— Ты кто? — спросила она.

Когда Егор поднялся на ноги, вновь раздалось звяканье. Он оглядел самого себя, увидел блестящий торс, металлические ноги, узкие длинные ступни с закруглениями – там, где раньше были пальцы.

— Вот черт! — Егор уставился на роботессу и неуверенно спросил: — Лу?

— Троечка, — поправила она. — Лу — это мой ник в «Спасителе миров», а обычно я подписываюсь...

— Мы общались пару раз в игровых форумах, — сказал Егор. — Я тебя помню, хотя плохо.

— Я тоже тебя помню, — она огляделась. — Так вот значит как... Теперь мы роботы.

— Ага. Причем ты... — он замолчал.

— Что? — Троечка оглядела саму себя. — Что такое?

— Я хочу сказать, из тебя получилась вполне, гм, симпатичная... роботиха.

— Ясное дело. Но где мы?

— Мне кажется, это космический корабль. Помнишь какие-нибудь игры с ними?

— Полно, только не онлайновые. Хотя нет, были «Star Wars Galaxies», а еще...

— Пирамида исчезла, — сообщил Егор. — Нигде нет.

Из глубины коридора донесся приглушенный лязг.

– Что это там? Пошли посмотрим?

Коридор освещали утопленные в потолок плоские лампы – ровным нейтральным светом.

— Все-таки не похоже на звездолет, — заметила Троечка через несколько шагов. — Во-первых, посмотри, насколько здесь все проржавело. Во-вторых, на звездолетах мусор должны как-то утилизировать. Сжигать или в космос выбрасывать, а не сваливать на пол.

Лязг стал громче. Он звучал ритмично, будто... будто чем-то железным колотили по чему-то железному. Послышались неразборчивые восклицания, затем ругань.

— Что там происходит? — Троечка ускорила шаг. Коридор изогнулся — и они очутились на свалке.

Зал с высоким потолком-куполом заполняли горы мусора. А еще здесь шел "дождь": из широких отверстий в куполе постоянно валились разнообразные отходы высокоцивилизованной жизнедеятельности. Более крупные предметы — детали каких-то устройств, тяжелая рухлядь — проносились подобно метеорам и с грохотом падали среди завалов, взрываясь обломками и осколками. Ошметки пластика, куски бумаги, металлическая труха и прочая мелочь наполняли пространство рваными хлопьями. Они планировали, лениво покачиваясь, словно грязные снежинки.

Под стеной два робота били третьего. Этот третий лежал, прикрыв голову руками, дергался и иногда ругался визгливым голосом. Те, кто его бил, больше всего напоминали тумбочки на узких гусеничных платформах. Они откатывались, наезжали на жертву и вновь откатывались.

— Вы что делаете? — крикнула Троечка и пнула одного робота в зад. Робот качнулся на платформе, правая его гусеница зашипела, в то время как левая осталась неподвижной. Он развернулся и манипуляторами ухватил Троечку за гибкий пружинный стержень, заменявший ей талию. Второй робот продолжал заниматься своим делом.

— Эй, эй! — Атила подскочил к ним. Троечка размахивала руками и ногами. Робот приподнял ее, поворачивая, рассматривая со всех сторон. Атила прыгнул ему на спину, вцепился в манипуляторы и резко развел в стороны. Троечка упала на пол. Робот дернулся, пытаясь высвободиться, и тогда Атила со всей силы заехал ему кулаком по макушке. Голова робота издала пиликанье, отдаленно напоминающее своим тембром звонок "мобильника". Вот только мелодия была незнакомая.

Егор отпрыгнул. Гусеницы вновь зашипели, крутясь в разных направлениях, робот начал вращаться на месте, дергая манипуляторами. Второй робот, наконец, почуял неладное и оглянулся.

В корпусе первого робота что-то переклинило: вихляя гусеницами из стороны в сторону, он вдруг сорвался с места и влетел в мусорные завалы. Несколько секунд фонтаны взлетающих отбросов и треск сопровождали его передвижение по свалке, затем все стихло.

Подняв кулак, Егор шагнул ко второму роботу. Тот попятился, развернулся и исчез в коридоре, через который они вошли.

— П'асипа, п'ратан!

Атила чуть не подскочил, услышав скрежещущий голос. Таким голосом могла бы говорить старая циркулярная пила.

Робот, которого избивали, поднялся на ноги. Егор уже сообразил, что сейчас скорее годятся слова вроде «манипуляторы» или «конечности», но решил, чтобы не путаться, думать о них как о привычных руках и ногах. Если бы этот робот был человеком, скорее всего, его бы назвали бродягой-дистрофиком. Напоминающие веточки ножки, казалось, могли сломаться в любое мгновение, хотя вес, который им приходилось нести, был совсем невелик. Тощие руки состояли из потемневших стержней и перепутанных проводов, голова покачивалась на кривой шее. Левый фотоэлемент прикрывала полоса разлохмаченной черной изоленты. Из тела в разных местах торчали обрывки изоляции, обнаженные контакты, спирали проводков.

— Г'ерла! — какой-то дефект мешал бродяге связно произносить слова. Периодически в его горле раздавались щелчки, будто клемма искрила, и тогда робот глотал отдельные звуки.

Он выпучил единственный глаз-фотоэлемент, разглядывая Троечку сквозь медленно падающий мусор.

— Йо! Редко сюда зап'редают такие т'елки.

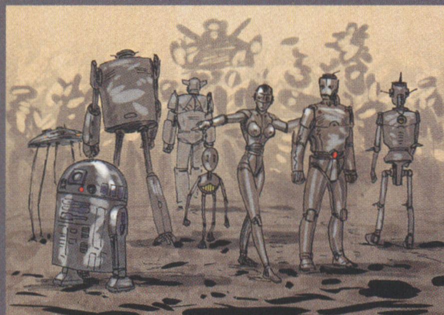
— Кто? — Троечка вопросительно

1. Продолжение. Начало в номерах 11, 12.



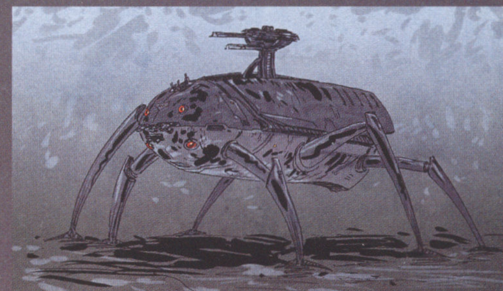
посмотрела на Егора. — Что он сказал?
— Ни-ни! — бродяга примирительно поднял руки. Ладони у него были широченными и плоскими, похожими на лопаты, а ступни напоминали ржавые жестяные ласты. — Все в ажуре, рып'ка, это был комп'лимент.
Голоса разносились по всему залу. Кроме них, тишину нарушал лишь тихий шелест мусорного снега. Егор наконец задал вопрос, который следовало задать давно.
— Ты кто такой?
— Меня звать… — рука-лопата хлопнула по груди, подняв рыжее облачко ржавчины. — Рипа.
— Где мы? — спросила Троечка. — Как называется это место?
— Как это — где? — Рипа оглянулся. — С'ама не видишь, что ли?
— Э… Рипа, мы не отсюда, — пояснил Егор. — Пришли издалека, понимаешь? Объясни толком, где мы находимся.
В глубине свалки с купола упало что-то тяжелое, взметнув фонтан трухи. Робот поднял руки. Внутри него защелкало, сквозь щели в помятом нагруднике посыпались искры. Двигался Рипа так, что казалось — основные усилия он тратит на борьбу с собственными суставами. Ноги его, судя по всему, давным-давно разучились сгибаться.
— Над нами… — он сделал широкий жест… — Великий город Роп'ополис. Вокруг нас — лучший район города, именуемый Отстойником. Я часто здесь т'усуюсь…
— Робополис? — переспросила Троечка. Только сейчас Егор заметил, что по бокам ее головы располагались две небольшие тарелки радаров.
— Что-то я такое слышала, но не помню…
— Великий город… йо! — Рипа упал навзничь.
— Что? Что это с ним? — Егор уже ничего не понимал. — Почему он упал?
— Не знаю, — Троечка осторожно коснулась тела Рипы ногой. Хоть она и стала роботом, но ноги были длинными, так сказать — от радаров. — Послушай… Как-то странно, я не могу понять, игрок это или бот? Для бота слишком…
Тонкая рука поднялась, ладонь-лопата помахала в воздухе, и робот сел. Второй рукой он полез куда-то в недра своего организма, достал две круглые линзы, скрученные проволокой на манер очков, и надел их. Одна линза пришлась на фотоэлемент, а вторая – на полоску изоленты. Голова со скрипом повернулась, и незнакомый голос произнес:
— Чем обязан?
— Что? — опять не понял Егор.
Рипа поднялся. Внутри него все так же полязгивало и потрескивало, но двигался он теперь иначе, более изящно.
— Чем обязан, господа? — робот взглянул на опешившую Троечку и слегка поклонился. — Леди?
Они молчали, ошарашено глядя на него.
— Простите… — он поправил очки. Сквозь линзу огромный фотоэлемент уставился на Егора. — Простите, возможно, мой вопрос покажется вам несколько, э… дерзким — но кто вы такие?
— Но как же, Рипа… — начала Троечка. — Мы же… ведь мы только что познакомились?..
— Во-первых, леди, меня зовут Агриппа, а во-вторых, я не имею чести… – тут он несильно хлопнул себя ладонью по лбу. — Ах да, конечно, Рипа… Видите ли, у меня сбоит реле в лобной доле… Из-за этого контакт переключается между двумя… — вдруг робот с подозрением уставился на них. — А вы необычно выглядите. Что вы здесь делаете?
— Ну, мы… — начал Егор, но Агриппа замахал руками.
— Молчите! — он настороженно оглянулся. — Тука всемогущий! Я понял. Агенты, присланные, чтобы свалить тиранию…
— Да? — удивился Атила. — Вообще-то мы не…
— Ни слова больше! Конечно, вы не можете открывать тайну первому встречному. Но знайте — я с вами. Клянусь, я приложу все усилия, окажу любую помощь…
Падающий со стен рассеянный свет мигнул, комья пыли и ржавчины посыпались с потолка. Свет разгорелся вновь, Егор еще успел различить темные летящие предметы, затем наступила тьма. Пол дрогнул.
— Это еще что такое? — чуть не упав, Егор ухватился за Троечку. — Как тебя… Агриппа! Что происходит?
Одновременно в разных местах загорелись прожекторы, световые столбы прорезали тьму. Источники их зигзагами передвигались над свалкой.
— Цензоры! — завизжал Агриппа.
Луч прожектора пополз мимо них. Егор различил темный силуэт робота — тот присел, озираясь.
— Душители свободной воли!
— Бежим? — неуверенно спросил Егор.
Сверху раздался свист. Они подняли головы, секунду смотрели, потом Егор и Троечка отпрыгнули в разные стороны, а робот начал приподнимать ногу. Процесс сопровождался целой серией щелчков и позвякиваний, доносившихся из его коленного сустава…
Вылетевший из отверстия в потолке толстый обрезок трубы в полметра длиной упал ему на голову. Раздался звук, будто по церковному колоколу с размаху заехали ломом. Робот плашмя повалился на пол, точно так же, как и в первый раз. Труба, крутясь пропеллером, отлетела от него и шмякнулась под ноги Егора.
Из головы робота еще некоторое время доносился, постепенно стихая, протяжный металлический гул, затем наступила тишина.
— Ой, — довольно спокойно сказала Троечка, как бы ставя точку.
Егор шагнул к поверженному Агриппе.
Кто бы ни были эти цензоры, но шум они услышали, и он их заинтересовал: летающие источники света стали приближаться.
Рука робота поднялась, сняла очки и сунула их куда-то. Еще секунду он не двигался, затем вскочил и деловым голосом приказал:
— Что я вам скажу, п'ратва: всеобщий шухер! А ну т'авай за мной… — подхватив обрезок трубы, Рипа устремился по тропинке, извивающейся между завалами мусора. Переглянувшись, Егор с Троечкой помчались за ним.
***
— Б'орзеют легавые…
Рипа полз вперед по узкому вентиляционному ходу, за ним двигался Егор, следом Троечка. Сначала труба тянулась наискось вверх, затем, когда они покинули уровень Отстойника, стала горизонтальной.
— Ты назвал их цензорами? — подал голос Егор. — Это местная полиция, что ли?
Колени Рипы громко щелкали, иногда за ним на полу оставались пятна машинного масла.
— Да, рядовые. Так, п'очти на месте…
Труба изогнулась и стала шире, робот улегся перед проволочной решеткой. Атила лег рядом и выглянул наружу.
Он увидел площадь, похожую на очень большой вокзал или аэропорт. Только вместо пассажиров-людей там были роботы.
Гул голосов и лязг металлических конечностей наполняли помещение.
В центре высился памятник — обычный человек, одетый в обычный костюм с галстуком. Он стоял, чуть

склонив голову, словно задумчиво рассматривал снующих у его ног роботов. Вокруг тянулись витрины магазинчиков, вдоль стен ползли прозрачные кабины лифтов. Егор поднял взгляд. По сути, зал был широкой и очень высокой трубой, верхнюю часть которой скрывала паутина висячих переходов и арок. Между ними что-то летало.
— Рипа! — свистящим шепотом произнесла улегшаяся рядом Троечка. — Рипа, чей это памятник?
— Ты че, с'естричка? — проскрипел робот. — Как это чей? Д'ура, это же Творец!
— Творец?
— Йо! Вы откель свалились к нам? Л'адно, погодите чуток, надо разведать, чтоп'ы легавые не вып'асли... — с душераздирающим скрежетом робот развернулся и уполз в боковое ответвление трубы.
Подождав, когда звуки его передвижения стихнут, Атила придвинулся к Троечке и зашептал:
— Интересно, почему эти цензоры появились сразу после того, как мы попали в Отстойник? Может, нас уже ищут? Я думаю, цензоры — это те же растафары, просто здесь они принимают такой вид. Мы вот тоже стали роботами...
Троечка молчала, пристально разглядывая что-то на площади.
— Нам достался робот с раздвоением личности, — продолжал Егор. — Причем он сам про это знает, представляешь? Никогда не думал, что бывают роботы-шизофреники...
— Ты понимаешь, кто это? — кажется, Троечка не услышала ни единого слова. — Этот памятник?
Атила вгляделся в склоненное лицо.
— У него глаза узкие. Японец какой-то...
— Это же Нико Туко! Я поняла, где мы находимся! Это... это просто невероятно!
— Нико Туко? — повторил Егор. — Я что-то вроде слышал... это не он изобрел вирус, как его...
— "Погибель". Вирус назывался "Погибель". На самом деле это не совсем вирус, просто программа огромной разрушительной силы. Туко не чистый японец, помесь какая-то. Работал на японское отделение "Дженезис". Ну же, вспоминай, про него еще писали в газетах. Нико Туко, гениальный ученый-изобретатель, занимался AI. Потом они с "Дженезис" из-за чего-то поссорились, и Туко исчез, прихватив часть своих разработок. Какой-то пронырливый журналист нашел его в тайном поместье-лаборатории в горах. Туко рассказал, что его хотели убить. Что сейчас он работает над проблемой создания самообучающегося искусственного интеллекта и его развития в окружении синтезированного мира, причем не в одиночестве, а в компании себе подобных. Смогут ли они организоваться в какое-то подобие цивилизации, как будет выглядеть их прогресс... Он нанял целый штат одной девелоперской конторы, и те сделали для него большой виртуальный город, на роль жителей которого определили виртуальные личности, наделенные разработанным Тукой AI. Журналист спросил, существует ли этот город сейчас, и ученый ответил, что да, на неком засекреченном сервере.
— И?.. — спросил Атила, когда Троечка замолчала.
— И после посещения журналиста Нико Туко действительно был убит. Тело так и не нашли.
— Хочешь сказать, всеми этими роботами управляет общий искусственный интеллект?
— Не совсем. Скорее, не общий, а персональный. То есть они самостоятельны.
— Ну, хорошо, значит, мы на скрытом сервере. И вокруг не игра, а виртуальная страна, программная лаборатория... — Егор окинул взглядом толпу роботов, соображая. — Ладно, но, если пирамида перебросила нас сюда, значит, путь к Главному Аргументу растафаров лежит через Робополис?
Их ушей достигли треск и щелканье суставов Рипы.
– Нашел! П'ошли! — весело проскрежетал робот.
Вскоре проход стал спиральным. Они съехали по наклонному желобу, пробрались сквозь сломанную диафрагму и, наконец, очутились снаружи.
Сколько Егор не глядел, но так и не увидел дерева или каких-то других природных материалов – только гладкий бетон, металл и пластик. Все светилось: поблескивали матовые поверхности, перемигивались разноцветные огоньки, иногда вспыхивали красные и синие лазерные лучи... Робополис был ярким и шумным — чумовым!
— У вас есть правительство? — прокричал Егор. — Кто управляет всем этим?
Вокруг толкались роботы разных конструкций и размеров. Троечка пихнула Атилу локтем в бок, показывая на почти точную копию R2D2 из «Звездных войн». У некоторых прохожих не хватало конечностей либо конечности были прикручены к корпусу проволокой. На стенах сквозь блеск металла нет-нет да и проглядывали пятна ржавчины.



— Ващё-та у нас Конклав, — Рипа, зажав обрезок трубы подмышкой, уверенно вел их сквозь толпу. — Мы его вып'ираем. Но на деле п'аханом сейчас Резидент.
— Резидент?
— Да, с'естренка. Никто его не видел, он живет где-то... — робот неопределенно махнул рукой вверх. — Теперь его цензоры прессуют простых п'арней навроде меня. О!
— Что «о»? — спросил Егор.
— Во! — Рипа показал на что-то впереди, заозирался, потом приказал: — Ждите меня там... — и уковылял в толпу.
— Где? — Атила оглянулся.
— Вон там. Идем.
Троечка потянула его в глубокую полутемную нишу между стенами двух магазинов.
— Надо обсудить ситуацию, — деловито начала она. — Слышал про Резидента? Наверняка это как-то связано с растафарами. Если он наверху... — они подняли головы, глядя на ползущие вверх и вниз лифты, на металлические арки, сетки, сложные конструкции непонятного назначения—
— Думаешь, на верхних ярусах... — начал Егор, и тут в нишу, быстро переставляя негнущиеся ноги, ввалился Рипа.
— Есть! — робот воровато оглядывался. В правой руке он держал железную коробочку с парой блестящих контактов. На ней был изображен череп и перекрещенные зигзаги молний. — А ну п'адержи, п'ратуха, – он отдал Егору обрезок трубы.
— Что ты собираешься делать?
Рипа неопределенно качнул головой.
— Послушай, а что находится наверху? — спросила Троечка.
— Центровые кварталы для п'огачей. П'ростым п'ацанам вроде меня там делать нечего, — робот поднял левую руку, несколько раз согнул и разогнул ее так, что наружу вылез провод с содранной изоляцией.
— Нам надо наверх, — сказал Егор.
— Поможешь подняться туда?
— Ты че, п'рателла? — удивился Рипа.
— Легавые нынче озверели. Не, я, конечно, п'лагодарен, что вы помогли в Отстойнике, но... Ни-ни, и не проси. Так, а ну, отойдите чуток назад...
— Зачем?
— Отойдите, говорю.
Егор с Троечкой попятились в глубь ниши. Рипа примерился и вонзил контакты на коробочке в неизолированный сгиб локтя. С треском сыпанули искры. Коробочка полетела на пол, Рипа присел на расставленных ногах, качнувшись, широко развел руки...
— ЙО!!!
Его фотоэлемент покраснел.

— Как торкнуло! – он покачнулся всем телом, начал заваливаться, и подскочивший Атила схватил его подмышки. — Нефиговый п'риход, п'ратишка... — счастливо скрипнул Рипа.
Сквозь царящий на площади шум до ниши долетел звук сирены.
— О'пять легавые... — в голосе Рипы появились отрешенные нотки, будто теперь появление цензоров его не очень-то и тревожило. — П'ерекемарим пока здесь.
— Нам надо наверх, — повторил Егор, отпуская робота.
Рипа пошатнулся и привалился плечом к стене.
— Оп чем п'азар, я ж уже сказал. Тут д'аже старик Меркюри не п'оможет.
— Кто такой Меркюри?
— Босс нижних уровней.
— Как босс уровней? Так, значит, это все же игра?
— Ты че, п'ратан? Какая игра? Если это игра, то она интереснее жизни!
— Но что значит «босс»?
— Ты вроде вчера на свет п'оявился. То и значит: п'ахан нижних районов Роп'ополиса. Но я здесь тусуюсь, наверх ни ногой.
— Но мы...
— П'ратан! — Рипа начал сердиться.
— Я Меркюри на глаза показываться не хочу. Ты че, не п'онял? Отвянь, наверх не пойду.
Сирены над площадью надрывались. Выглянув из ниши, Атила узрел нечто, напоминающее помесь осы и большой кофемолки, с узкими крыльями и единственным выпученным фасетчатым глазом на лбу. Оно промчалось низко над разбегающейся толпой и исчезло из поля зрения. Егор взглянул на Троечку. Та пожала плечами и кивнула. Тогда Егор, взяв обрезок трубы обеими руками, широко размахнулся и ударил робота по голове.
***
Они поднимались быстро, площадь внизу была видна, как на ладони.
— Как болит...
Стоящий у прозрачной покатой стенки Егор оглянулся.
Агриппа обеими руками держался за голову.
— Повторите еще раз, что я вам обещал, пока был... пока верх взяла моя другая личность?
— Ты сказал, что поможешь нам проникнуть на верхние ярусы, — принялась врать Троечка. — Дал слово.
— Слово дал? — уныло переспросил робот.
— И еще перед этим в Отстойнике сказал, что приложишь все усилия, чтобы помочь нам.
— Да, это я помню... чего не сделаешь в сиюминутном порыве.
— Сказал, что почтешь за честь оказать помощь тайным борцам против тирании Резидента.
— А вы – тайные борцы?
— Без сомнения. Пока ты был Рипой, мы предоставили тебе неоспоримые доказательства.
— Что, совершенно неоспоримые?
— Абсолютно.
— Ох... — на Агриппу было жалко смотреть. — А... я что-то делал при этом?
— Да, у тебя была такая коробочка с двумя контактами, и ты пустил себе ток в руку.
Робот помрачнел.
— Ясно. Это был переменный ток, вызывающий всплеск нелинейных флуктуаций. Моя вторая личность — грубое, малоразумное существо. Он получает удовольствие, а у меня потом голова кружится и отнимаются руки. Но как же я смогу помочь вам?
— Ты упомянул какого-то Меркюри, — подал голос Егор. — Кто это?
— Местный босс. Занимается оружием, ворованным железом и пиратским софтом.
— Он может помочь нам?
— Понятия не имею. Его логово выше.
Снаружи мелькнул силуэт цензора. Егор попятился. Цензор пролетел и скрылся из виду.
— Тука всемогущий, вот и они! — взвизгнул Агриппа.
Егор присел, осторожно выглядывая. Цензор опустился к площади, явно высматривая кого-то.
— Откуда они вообще берутся? — спросила Троечка у робота.
— Они появились не так давно. Их хозяин - Резидент.
Описав несколько кругов вокруг памятника, цензор взлетел. Он пронесся мимо лифта, резко затормозил и повис в воздухе. Егор отскочил в глубину кабины, прижался спиной к стене, но это не помогло. Цензор словно почувствовал их и подлетел ближе. Сквозь колпак лифта фасетчатый глаз просканировал кабину, и цензор взмыл вверх.
Егор повернулся к Агриппе.
— Надо выбираться отсюда. Долго еще ехать?
— До второго уровня минут десять! — простонал робот. — Он полетел за подмогой!
— А какие-нибудь промежуточные этажи есть?
— Да здесь сплошные технические ярусы. Но, чтобы остановить лифт, нужен специальный допуск.
Возле раздвижной двери был щиток со светящимися цифрами этажей, кнопками и горящей зеленым лампочкой. Егор заколотил по кнопкам, но кабина продолжала двигаться с той же скоростью.
— Может, здесь есть аварийная остановка... — начал он.
Оттолкнув его, Троечка обеими руками вцепилась в крышку и рванула.
— Дай мне... — она склонилась над обнажившимися контактами – и тут же лифт встал.
— Быстро ты... — удивился Егор.
— Это не я, я еще ничего не успела сделать.
— Они отключили лифт дистанционно! — Агриппа показал на что-то снаружи. Егор оглянулся.
Теперь их было трое. Выпученные фасетчатые глаза заглядывали в кабину. Одновременно в трех брюхах разъехались щитки, из отверстий выдвинулись узкие дула.
— Э, Троечка... — начал Егор.
— Что там? — Она стояла спиной к нему, лихорадочно копаясь в контактах панели.
— Там трое... трое легавых, и у них оружие.
Один из цензоров выстрелил, отдача качнула металлическое тело.
Прямо перед лицом Егора на прозрачной стене появилось белесое пятно. Кабина дрогнула.
— Что они делают? — Троечка не оборачивалась.
— Стреляют! — взвизгнул Агриппа.
— И?..
— И ничего, — добавил Егор.
Два цензора выстрелили одновременно, еще два пятна возникли на стенке.
— Хорошо, что у них не пулеметы. Какое-то время лифт выдержит. Как у тебя?
— На самом деле, это всего лишь программы, — пробормотала Троечка сквозь зубы. — А я разбираюсь в программах, просто мне нужно время...
— Слушай, вдруг ты откроешь двери, а там глухая стена? Попытайся запустить лифт вверх.
Цензоры выстрелили залпом, и ответа Егор не услышал.
Агриппа сжался в углу. Теперь стало трудно различить, что происходит снаружи — половину стенки покрывали белые пятна. Вдруг кабина дрогнула и с шипением опустилась на полметра.
— Ой! — сказала Троечка. — Не то!
Опять прозвучал залп.
Егор приник лицом к небольшому участку, чистому от следов выстрелов. Снаружи маячило уже не три, а четыре противника. Новый цензор был куда крупнее остальных. Он напоминал жука с матовым металлическим панцирем и длинными изогнутыми антеннами.
— Сержант! — прокричал сзади Агриппа.
Раздался треск, кабину озарили иск-



ры.
— Есть!
Атила оглянулся. Дверцы раскрылись, обнажив глухую бетонную стену.
— Плохо... — начал он, но Троечка показала вверх. Под потолком виднелась нижняя часть темного проема. Если бы кабина не опустилась, дверь пришлась бы как раз на него.
— Агриппа, давай туда!
— Но я не влезу.
Два сегмента, составляющие панцирь сержанта, разъехались в стороны. Из тела поднялась турель.
Егор и Троечка схватили Агриппу и приподняли.
— Хватайся и залезай туда!
Агриппа, скрежеща суставами, охая и причитая, втиснулся в отверстие. Секунду его тощие ноги дергались снаружи, потом исчезли.
На турели сержанта поднялись стволы строенного пулемета.
— Теперь ты. Стань мне на спину, потом подашь руку. — Егор опустился на корточки под стеной. Ступня Троечки звякнул о его спину. Атила покосился в сторону и разглядел, как стволы пулемета начали вращаться.
— Давай! — послышалось сверху, и он вскочил. Троечка, свесившись из прохода, тянула вниз руку.
Три ствола превратились в один, широкий, с размытыми очертаниями. Атила ухватился за тонкое запястье, Троечка потянула, он уперся коленями в стену, пытаясь взобраться и соскальзывая. Сержант открыл огонь. Пулемет выплеснул сноп огня. Трассирующие заряды ударили в стенку, мгновение она держалась, затем разлетелась осколками. Егор карабкался, скользя ступнями по бетону, Троечка тянула его, отодвигаясь в глубь прохода. Грохот наполнил кабину, она затряслась. Прямо под ступнями Егора стену пробороздил ряд фонтанчиков, извергающих цементное крошево. Взмахнув ногами, будто неумелый ныряльщик, прыгающий с трамплина, Егор влез в нишу.
— Агриппа где-то впереди. Давай, быстро!
Здесь можно было стоять, полусогнувшись. Атила побежал вслед за Троечкой, сзади раздавался грохот. Прямоугольный бетонный проход оказался коротким — несколько секунд спустя они оказались в более просторном помещении. От пола до потолка тянулись покрытые каплями влаги ржавые трубы, изогнутые и прямые, узкие и широкие. Из вентилей капала вода, что-то гудело за утопленными в стены трансформаторными щитами.
— Агриппа! — позвала Троечка.
Ответом были звуки выстрелов и лязг. Через проход в помещение влетел цензор-рядовой. Егор и Троечка отпрыгнули в разные стороны, пробитая зарядами толстая труба выплеснула фонтан пара и кипящей воды. Все это ударило в цензора, он качнулся и взлетел под потолок, не прекращая поливать помещение огнем. Егор бросился вперед, пролез между двух труб, споткнулся, побежал влево, потом вправо...
Выстрелы грохотали позади, трубы отзывались гулом. Стало горячо, вокруг заклубился пар.
— Егор!
Нагнувшись, Атила побежал вдоль стены и увидел очередное отверстие, на этот раз круглое. Из него торчала голова Троечки.
— Робот уже там, — произнесла она и исчезла.
Егор нырнул следом.
Грохот выстрелов и шипение пара стали тише. Труба напоминала ту, через которую они покинули Отстойник, только была уже — двигаться пришлось не на четвереньках, а ползком. Как и проход от лифта, она оказалась короткой. Несколько раз им пришлось поворачивать, а потом Троечка остановилась.
— Что там? — спросил Егор.
— Тут выход. Отверстие в стене.
— Ну, так вылезайте.
Пауза.
— Да что случилось? — спросил Атила.
— Кажется, он застрял.
— Кто, Агриппа?
— Кто ж еще?
Раздалось приглушенное кряхтение, потом жалобный скрипучий голос:
— Не получается...
Прижавшись щекой к стене, Егор попытался разглядеть, что происходит впереди.
— Имейте в виду, цензор вполне мог влететь сюда за нами, — предупредил он.
Агриппа впереди задергался.
— Если он сейчас начнет палить мне в... в спину, — не унимался Егор, — то винить во всем я буду вас.
— При чем здесь я? — возмутилась Троечка. — Это же он застрял!
— Подпихни его.
— Да? Ладно, сейчас попробую.
Она стала поворачиваться, подогнув под себя ноги и упираясь руками в стены. Оказавшись головой к Егору, Троечка легла на спину. Теперь Атила разглядел и вправду довольно узкое отверстие. Агриппа застрял, оказавшись наполовину снаружи, наполовину внутри. Жалобно мыча, робот извивался и сучил ногами.
Лежа на спине, Троечка запрокинула голову и покосилась на Егора.
— Что ж делать, попробуй... — сказал он.
Она согнула длинные ноги так, что колени прижались к груди, и резко выпрямила их.
Лязг и вопли наполнили трубу. Агриппа судорожно заскреб конечностями по бетону, перевалился через край отверстия и исчез внизу. Мгновение было тихо, затем пронзительное «бряц-бряц-бряц!» возвестило о том, что тощее металлическое тело вошло в соприкосновение с чем-то твердым. Судя по продолжительности звука — с несколькими ступенями. Стало тихо, а потом знакомый голос произнес:
— Йо!

***

Под потолком горела тусклая лампочка без абажура. От покосившейся двери вверх вели три ступеньки, дальше начинался коридор с облезлыми обоями на стенах.
Егор следом за Троечкой спрыгнул на грязный пол. Груда металлических костей на ступенях зашевелилась. Из нее показалась рука-лопата, ухватила валяющиеся рядом треснувшие линзы и убрала куда-то. Потом Рипа встал.
— Че? — он огляделся. — Ну, ясно! Вы таки притащили меня сюда.
— Куда? — спросил Егор.
— В логово Меркюри. Надо валить побыстрее... — Рипа повернулся к двери, но тут она сама раскрылась, и робот отпрянул от тех, кто вошел внутрь.
— Ты смотри, — прошептала Троечка. — Черные роботы...
На верхней ступеньке стояли три здоровяка из иссиня-черного металла. У роботов были могучие плечи, толстые руки и ноги. Широкие короткие шеи поддерживали головы, напоминающие выкрашенные ваксой страусиные яйца. На покатых лбах играли световые блики. На шее одного, самого здорового, висела толстая металлическая цепь.
— А? — произнес богатырь. — Расслабьтесь, братья, это всего лишь Рипа...
Он и еще один робот держали в руках пистолеты с короткими широкими дулами. У третьего правой руки не было, вместо нее на плече имелась турель с длинным стволом.



— Откуда ты свалился? Босс как раз приказал разыскать тебя...
— П'енза, брат! А я сам п'ришел! — Рипа покосился на Егора с Троечкой и тихо выругался. — Зачем искать? Еще

и двух кентов с соп'ой привел, видишь...
— Вижу, — Бенза окинул их взглядом. — Интересные у тебя друзья.
— Типа того, п'рат.
— Ладно, пошли, — богатырь шагнул в коридор.
— Вы идите, а я вас догоню, — сделал Рипа неудачную попытку. — Щас, только по одному дельцу сп'егаю...
— Знаем мы твои дела, братишка. Топай, топай.
Коридор повернул под прямым углом и стал шире. Больше всего это напоминало ночлежку. Под потолком что-то клубилось, из-за тянувшихся с двух сторон дверей доносился шум голосов, лязг, звуки перебранок.
В дальнем конце коридора стояла плита, на которой чем-то булькал большой ржавый таз.
Бенза ключом отомкнул замок и раскрыл одну из дверей. За ней оказалась узкая крутая лестница.
— Сюда давайте.
Черные роботы шли уверенно и неторопливо, чуть покачиваясь, Рипа переставлял ноги по ступеням, как пьяница на ходулях. Наверху была площадка, потом другая лестница. Еще более крутая и узкая. Они миновали второй коридор, пересекли захламленную кладовую. В тенях на другой ее стороне пряталась очередная дверь, широкая и очень крепкая с виду. С глазком.
Богатырь нажал кнопку звонка. Глазок мигнул, в двери щелкнуло, и Бенза толкнул ее.
— Не тушуйся, Рипа. Входите.
В большой комнате стояла пара шкафов, стулья и стол. Под стеной примостился огромный сейф. В стене было окно без стекла, но с решеткой. За окном — широкая улица-коридор с бетонным потолком.
Спиной к окну за столом сидел высокий робот. Не черный, а как бы смуглый — его тело покрывал налет темно-серого хрома.
Два черных робота встали слева и справа от закрывшейся двери, а Бенза шагнул к столу
— Босс, глядите, кто заявился.
— Рипа, брат... — голос Меркюри был хриплым и таким низким, что от его звуков пробирала дрожь. — Долго ты не наведывался к нам...
— П'анимаешь, п'рат... — чувствовалось, что Рипе не по себе. — Все дела, дела...
— Да, дела... — сочувственно протянул хозяин и окинул взглядом Атилу с Троечкой. — Серьезные у тебя дела, все мешали заскочить на минутку, отдать долг...
Рипа молчал.
— Ну что же, брат, теперь ты опять с нами и готов рассчитаться? Три затылочных чипа, шотган и станковый огнемет стоят прилично.
Рипа молчал.
— Что такое? — Меркюри перевел взгляд на Бензу, стоявшего слева от стола. — Отчего это наш брат молчит?
Богатырь уставился на несчастного Рипу пронзительным взглядом.
— Как думаешь, может, он на самом деле пришел не рассчитаться? Где вы его откопали?
— Да он случайно к нам свалился, прямо под входом — проворчал богатырь. — Мы вообще по своим делам шли.
— Свалился? — высокий робот посмотрел на Егора. — Говоришь, брат, это твои друзья? Что ты делал здесь с ними?
— Мы... понимаешь... — начал Рипа и замолчал.
— Мы убегали от цензоров, — сказал Атила.
Наступила тишина.
— Внизу до сих пор шум? — наконец спросил Меркюри.
— Ага, босс. Цензоры подняли стрельбу, лифт зачем-то расколотили.
— Так. Вы двое подойдите ближе.
Егор с Троечкой шагнули к столу.
Меркюри долго смотрел на них, потом спросил:
— Ладно, так что вы не поделили с цензорами?
Позади раздался скрип, когда Рипа переступил с ноги на ногу. Затем он в отчаянии выпалил:
— Они — тайные агенты, брат! Они пришли сюда, чтобы разделаться с Резидентом!
В руках двух черных роботов лязгнули заторы оружия, ствол на плече третьего повернулся. Меркюри произнес:
— Нет, подождите. Что-то ты путаешь, брат Рипа. Агенты не бывают сами по себе. Если они агенты, то их кто-то послал, так? — Он медленно поднялся из-за стола, и Атила с Троечкой задрали головы — Меркюри оказался очень высок.
— Ну, так чьи вы агенты, а? Вы что... оттуда?
За его спиной из-за края окна всплыл цензор-рядовой. Секунду он висел неподвижно, сканируя комнату фасетчатым глазом, затем из-под брюха выдвинулся ствол.
— Осторожно! — заорал Атила, шарахаясь в сторону и сбивая с ног Троечку. С неожиданным проворством Меркюри присел, скрывшись за столом. Рядовой выстрелил, один из черных роботов позади отшатнулся к стене и сполз вдоль нее, прижав ладони к дымящейся дыре в грудном щитке.
— Выследили! — Рипа упал и пополз по полу. — Брат, я не виноват, я не...
Комнату наполнила канонада. Бенза, встав на одно колено, открыл огонь сквозь широкие отверстия в решетке. Цензор пытался подлететь ближе, но выстрелы отбрасывали его назад.
Еще два рядовых появились над улицей. Меркюри был уже возле сейфа и, пригнувшись, крутил кодовый замок. Робот у двери дал очередь из наплечного автомата. Из первого цензора повалил дым, и он рухнул вниз.
Выстрел другого разворотил плечо Бензы, богатырь покачнулся, но не упал.
С громким гудением за окном появился сержант, из его панциря поднялась турель пулемета. Он не мог преодолеть решетку, но пара оставшихся рядовых влетела внутрь. Фасетчатый глаз одного расыпался осколками, когда Бенза и второй робот одновременно попали в него. Последний рядовой полетел зигзагами, уходя от выстрелов, и тут у Бензы кончились патроны.
Меркюри все еще пытался открыть сейф, Троечка и Рипа подползли к нему. Цензор прострелил голову черного робота у двери, повернулся к Бензе, который лихорадочно перезаряжал оружие. Ствол рядового уставился в лоб богатыря.
Егор прыгнул, вцепился в цензора обеими руками. Тот качнулся, и заряд разворотил пол у ног Бензы. Крутясь, рядовой взлетел к потолку.
Сержант за окном открыл огонь.
Загрохотало и заревело так, будто они попали в жерло действующего вулкана. Вися на цензоре, Егор поджал ноги. Трассирующие полосы прочертили комнату, разрывы пересекли сейф, стену, дверь... и голова Бензы взорвалась.
Богатырь медленно встал. На широкой шее остался проломленный лицевой щиток и часть металлической скулы, за которыми находился мозг: потрескивающий, исходящий искрами шар, состоящий из металлических и стеклянных сегментов. Один фотоэлемент исчез, второй повис на проводе.
Широко расставив ноги, Бенза поднял пистолет обеими руками и начал стрелять. Он успел четырежды попасть в сержанта, тот закачался — полоса разрывов прочертила зигзаг и подрубила ноги богатыря. Бенза упал на колени, затем повалился на спину. Руки все еще сжимали пистолет, оружие обратилось к потолку, продолжая посылать в него заряды.
— Бенза! — прокричал Меркюри от сейфа. Он уже справился с замком и распахнул широкую дверь.
Цензор, к которому прицепился Атила, крутился, пытаясь сбросить противника. Егор, обхватив его, задрал ноги, согнув их, уперся ступнями в потолок. Сержант подлетел ближе к решетке, поворачиваясь. Трассирующие заряды подползали все ближе. Егор изо всех сил оттолкнулся от потолка и сделал движение, будто тяжеловес, метающий ядро. Разница была в том, что Егор в этот момент находился вниз головой. Он швырнул

цензора вниз, очередь сержанта прошила того насквозь, превратив в лохматый клубок обугленных проводов и рваного металла. Еще мгновение Атила «стоял» на потолке, затем упал прямо на трассирующие вспышки, и тут Меркюри выстрелил в сержанта из гранатомета.

***

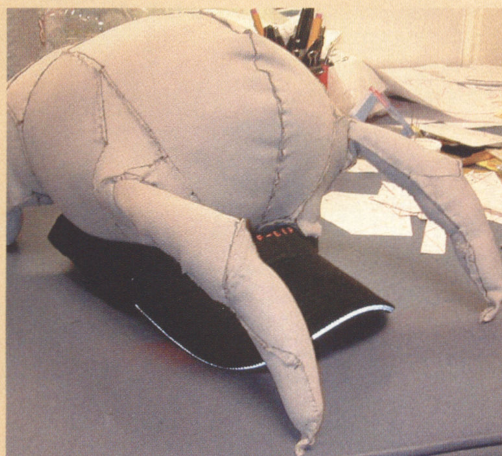
Комната расплылась, съежилась, вновь расплылась. Что-то не так с фокусировкой... Егор попытался встать, но ноги не слушались.
После грохота и рева воцарилась неприятная звенящая тишина. Егор поднял руку и хлопнул себя по лбу. В голове звякнуло. Комната опять расползлась, дрогнула, и, наконец, окружающие предметы стали видны отчетливее.
Он лежал за столом, рядом с неподвижным Бензой. От развороченной головы черного робота по полу расползалось маслянистое пятно. Руки все еще были подняты, ствол разряженного пистолета уставился в потолок.
По обломкам цензора Атила пополз в обход стола.
— Эй! — слабо позвал он.
— Ты где? — после паузы откликнулась Троечка. В ушах гудело, казалось, ее голос доносится откуда-то издалека.
Егор достиг распахнутого сейфа. Внутри была всего одна полка, а под ней — отверстие со ступенями, ведущими в темноту.
У сейфа валялся гранатомет. Привалившись к стене, сидел Рипа. Рядом лицом вверх лежал Меркюри, над ним склонилась Троечка. Стараясь не потерять равновесие, Егор встал, покачнулся, но не упал. Он сделал шаг, затем вновь опустился на колени.
В корпусе Меркюри появились три рваных отверстия, сквозь них виднелись электронные внутренности. Очередь сержанта все же зацепила его.
— Он умирает, — сказала Троечка.
— Вижу.
Диафрагмы на фотоэлементах Меркюри медленно разошлись.
— Вы оттуда? — тихо произнес низкий голос. — Люди?
— Да, — сказала Троечка. — Откуда вы знаете?
— Меня зовут Нико Туко.
Троечка и Егор взглянули друг на друга и уставились на робота.
— Как... — начала Троечка и запнулась. — Как такое может быть?
— Меня убили, когда я был... подключен. Тело умерло. Сознание осталось здесь.
— Кто вас убил?
Раздался скрип. Между Троечкой и Егором протиснулся Рипа.
— Босс, — прошептал он. — Босс, простите меня, я не хотел...
— Ты ни в чем не виноват
— Нет, босс, я...
Меркюри перебил:
— Никто ни в чем не виноват. Что было, то было. Забудь. Вверху... — правая рука приподнялась и указала в потолок. — Выход на другой сервер. В Робополисе я... на самом деле я готовил войну с Резидентом. Он решил подчинить себе верхний уровень.
— Верхний уровень?
— Он... это высшая иерархия. Вы поймете. Там... — рука указала на сейф, — мастерская. Возьмите оружие. Поднимитесь наверх. Под куполом есть корабли, летите к большому астероиду. Пространство другого сервера там. Возьмите дум.
— Дум? — повторил Егор.
— Рипа...
— Босс? — простонал робот.
— Ты поможешь им. Обещай.
— Да, босс.
— В мастерской лежит кей-генератор... — Меркюри замолчал, его диафрагмы сдвинулись.
— Кто такие растафары? — спросил Егор. — Цензоры? Откуда они?
Правая диафрагма дрогнула.
— Чей это сервер? — продолжал Егор. — Там стоит Главный Аргумент?
Молчание. Егор наклонился к динамику. Еле слышный голос произнес:
— То, что осталось... Второй аспект. Чистая агрессия, которую я убрал из... Теперь он сам по себе. Там... черный мозг... — голос смолк.

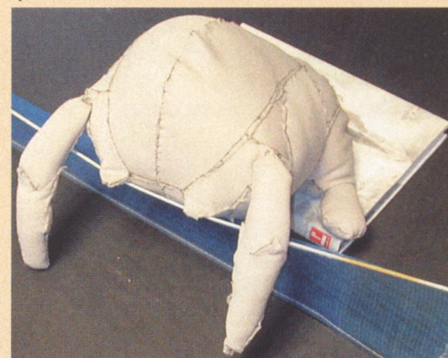
(окончание следует)

ПЛЮШЕВЫЙ КОНТАКТ ПЕРВОГО РОДА

Дмитрий ПРОСЬКО

Это должно было свершиться! Страшные монстры столько раз давили нас в виртуальных мирах, что, согласно общему мнению всех без исключения фантастов, они уже давно должны были прорваться в реальность. Что, в конечном счете, и произошло, не без помощи сердобольного фаната, открывшего ужасным существам врата в наш мир. Они смешные и мягкие, как и подобает начинающим поработителям Земли. Их цель - завоевать доверие зашуганных тинейджеров, внедриться в самую сердцевину цивилизации, чтобы, в конце концов, покончить с нашей цивилизацией.
Это ж какой фантазией надо обладать, чтобы, раздраконив папину фуфайку и продавленный дедушкин диван, сшить из клочков ткани и старого ватина первого и самого ужасного монстра, повстречавшегося нам в игре, - хэдкраба. Тряпичные треугольнички и квадратики, сшитые вместе на скорую руку, потихонечку приобретают вид, знакомый нам, можно сказать, с детства. Все, что остается сделать теперь, это подвесить его над дверью и дернуть за веревочку в тот момент, когда кто-нибудь войдет в комнату. Если объект прикола хотя бы одним глазком наблюдал за тем, как вы играете, то несколько секунд визга вам обеспечены. Но, разумеется, подшучивать таким образом стоит только над теми, в чьем здоровье и адекватности вы уверены на сто процентов.


Только верная кепка спасла хозяина от потери мозга!


Хищник готовится к прыжку

Не сомневаемся, что у чудовищ есть свой план по захвату власти на планете, и состоит он в том, чтобы, расплодившись до неразумных пределов, всем вместе по команде запрыгнуть на голову каждому стоящему рядом человеку. Воистину, нет спасения от гениального коллективного разума паучков-головячков, пусть даже они и плюшевые. Но, если вас не пугает перспектива быть сожранным заживо, то поищите выкройки на нашем диске, а монтировку - в ближайшем хозмаге.
Мы вас предупредили...

ПОЧТА



Чтобы сделать идеальную игру - нужна идеальная идея. Идеальную идею игры может родить идеальный геймер. А чтобы стать идеальным геймером надо играть в идеальные игры. Облом =(
Zerocool

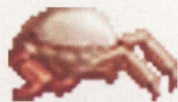
Сегодня мы поговорим о любви. Нет, не о любви к Родине. И не о любви родителей к детям. И даже не о любви к пиву и креветкам! Мы будет говорить о любви между женщиной и мужчиной... А если конкретно - о любви некой Жанны Давыдовой к некому персонажу мужского пола. Вот уже несколько недель я не сплю по ночам и думаю о нем... Его портрет висит у меня на рабочем столе, его образ преследует меня, чем бы я не занималась. Его имя я произношу с трепетом - Гордон, ах, Гордон... И презрительно фыркаю в экран, когда рядом с ним появляется эта дура Эликс.
Ах, январь! Время любовных признаний и жестоких разочарований. Ведь скоро, очень скоро предмет моего обожания, доблестный мачо Гордон Фримен пройдет все испытания, которые ему уготованы разработчиками и станет мне абсолютно неинтересен...



От январской лирики мы постепенно переходим к суровой прозе жизни. В этом месяце мы поставим жирную точку на дискуссии о субъективности журналистов. Или жирное многоточие - если вдруг у кого-нибудь возникнет желание вернуться к этой теме через месяц или год.



Но и любители лирики не останутся разочарованными - сегодня нас ждет еще немало художественных произведений, зашифрованных под ваши письма. Пожалуй, такого обилия "красивых" слов и предложений у нас не было уже давно...



Но начнем мы с чего-нибудь более прозаического. Например, с вечной темы наполнения дисков.

Семь вопросов про CD (DVD)

1) Как уже говорилось в прошлом номере, сервис-пак надо выкладывать в полном объеме только раз в квартал (или в 2 месяца).

2) Я думаю, что видео по играм не является сколько-нибудь важной частью, т.к. соотношение веса и пользы неоптимально. Лучше уж скриншоты всуньте в диск.

3) Раздел дополнений, патчей - увеличить. Зачем - объяснять не буду. Скажу только, что можно перестать выкладывать дополнения в виде машин для GTA, т.к. вы уже ох как много их выложили.

4) Посмотрим на отдел драйверов: можно уменьшить или выкладывать только раз в квартал, т.к. людей, каждый месяц переустанавливающих драйвера, немного.

5) Скринсэйверы. Не знаю как другим, а я за полгода подписки с 2 дисками никогда, по-моему, не устанавливал их. Но, допуская, что они кому-то необходимы, предлагаю выкладывать скринсейверы лучших игр раз в квартал.

6) Насчет демок. Не выкладывайте, плиз, демки каких-то игр, в которые 99% геймеров играть не будет (прошлый номер: knight rider2, и, может быть, WANTED, sonic, scrapland). Думаю, если вы пишите про плохие игры и не печатаете про эти, то они в высшей степени средние, и от них можно ожидать только то, что можно ожидать от середнячков. Лучше уж пишите краткий обзор на диске.

7) Фриварки можно не увеличивать, т.к. в большинстве своем они притягивают воспаленный геймерский глаз максимум минут на десять. Фриварной игрой хорошего качества я признаю только Decker'a.

Андрей aka Got_89ap

Редко кто так дотошно и планомерно подходит к описанию своих предпочтений. Целых семь пунктов получилось - и каждый наполнен особенным содержанием. Чтобы не ломать концепцию, отвечать буду также по порядку.

1. Многие наши читатели покупают журнал нерегулярно. Так как в сервис-паке содержатся программы "первой необходимости", мы его постоянно апдейтим. Да и занимает он не так много места, чтобы вызывать недовольство или претензии.

2. Прикрываю руками голову, ожидая ответного всплеска читательских мнений. Эээ, нет! Именно видео позволяет нам проникнуться духом игры и атмосферой мира. Даже если сама игра - плохенькая, ее можно полюбить за видео, за ту идею, которую заложили в нее разработчики. Поэтому отказываться от видеороликов нельзя. Приведу только один пример - я сама начала играть в Lineage 2 после того, как увидела видео. И таких, как я, немало.

3. Хорошее предложение. Раздел надо увеличивать, однозначно.

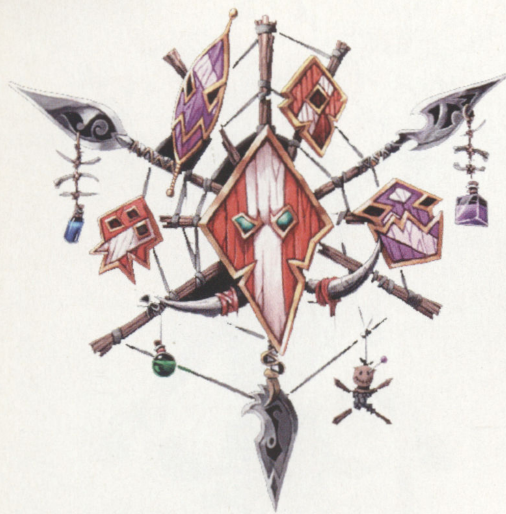
4. Каждый месяц кто-то покупает новое железо и поэтому нуждается в драйверах.

5. Вот опять мы сталкиваемся с проблемой: как быть с теми, кто покупает журнал от случая к случаю? Лишать их скринсейверов и других маленьких, но приятных штучек? После того, как ответ на этот вопрос будет найден, мы сможем планировать выход той или иной рубрики "раз в квартал".

6. Думаю, не открою большой тайны, если скажу, что фаворитов, в которые будут играть подавляющее большинство геймеров, все-таки, не много. Поэтому определить, будет ли 99% смотреть эту демку или нет, можно только на основании собственных предпочтений. Многие наши читатели смотрят демки после прочтения статей: "В "Нави" эту игру сильно ругали - дай-ка я посмотрю, такое ли уж это убожество, или опять эти субъективные авторы выдают желаемое за действительное" или "Любопытно, так ли хороша эта игра, как ее расписывают?" К тому же, многие обращаются к демо-версиям игр, когда хочется чего-то новенького, необходимо сменить ненадолго обстановку. Все это говорит о том, что демок нужно много и разных. Не только явных фаворитов, но и аутсайдеров игрового мира.

7. Здесь ничего комментировать не стану - исключительно дело вкуса.

Вот такой у меня получится развернутый ответ. Надеюсь, многие найдут здесь ответы на свои вопросы. И мне не придется отвечать то же самое (или очень похожее) через месяц-другой.





Хроники с мест сражений

Хочется выразить благодарность Майкеру за написание статей по Варику. Но вот статьи о киберспорте в последнем номере (ноябрь), как мне показалось, не на его уровне. Майкер может писать интереснее и содержательнее, а главное, надо писать то, что действительно хотят узнать геймеры, а не то, что и боту понятно. С нетерпением жду аудиокомментариев от него на ДВД. Так же на DVD хотелось бы видеть replay-pack и ТОПовых игроков wc3. Занимают эти реплеи всего ничего, зато полезной информации (стратегий, трюков) для, нас, варкрафтеров, в них больше чем в большинстве статей. Было бы неплохо. Уже хорошей традицией стало выкладывание свежих патчей. За это респект.

Побольше внимания уделяйте также КС. Свежие тактики, записи демок… Также хотелось бы по прошествии некоторого времени увидеть еще статьи по CS-Source.

Ведь с появлением продолжения Контры и с изменившимися правилами (повреждения от гранат, флэхи действуют по-другому) появилось огромное количество новых уловок, трюков и тактик. С удовольствием почитал бы мнения авторов.

Не отступайте от позиции касательно MMORPG. Статьи очень интересны даже тем, кто не играет и воочию даже не видел игру. (эх, трафик).

Под каким ником пишет Жилин?

Хотелось бы фотки всей редакции.

Иван Тропов - Мега Крут.

Даня - отличные работы!

Тоха aka Black_J.A.C.K. aka UniKoRn



Честно говоря, для меня всегда было очень интересной турнирная жизнь геймеров. И я сама, вместе с Тохой зачитываюсь сводками и "болею за наших" на мировых состязаниях. Что же касается фразы "не на его уровне" - простим, думаю, на первый раз. Все-таки предновогодняя сумятица, кто угодно буквы алфавита путать начнет… Что же касается КС - материалы по нему, несомненно, будут. Никуда нам от них не делаться - вы не позволите. Как только будет неординарное событие - тут же его опишем… Ну а вы шлите свои наблюдения и делитесь хитростями и тонкостями игры экстра-класса. Кто мешает особо амбициозным и понимающим читателям Навигатора побывать в шкуре эксперта?



Сложный вопрос

Меня зовут Михаил. Я из города Челябинска. Пишу вам по такому вопросу. У нас в городе очень трудно найти ваш замечательный журнал. Дело в том, что я покупаю его ежемесячно и довольно таки с давних пор. Очень нравится ваш журнал, но не всегда есть возможность купить его. Но вы меня поймите правильно, я хочу покупать его ежемесячно. Это ведь не ваша вина. Но так как я регулярно читаю ваш журнал, я думаю, что вы мне сможете помочь. Не знаю даже, чем вы мне сможете помочь, но я думаю, что вы что-нибудь придумаете. ПОМОГИТЕ PLEASE!!!

Михаил aka Volosh

Михаил, тебя спасет такое гениальное изобретение человечества, как подписка. Поверь мне - это выход. Как оформить редакционную подписку - смотри на последних страницах журнала.

Следующая тема, которую мы с вами сейчас будем препарировать, воистину можно назвать Темой Номера.

Как уже многие догадались, речь пойдет о такой спорной штуке, как объективность в оценке игр и субъективное мнение авторов в статьях.

ИМХО - даешь!

Ваш скромный читатель, уже давно не писал Вам, но тут ему в голову пришла "мысль", которая имеет к Вам свое также скромное, но непосредственное отношение… этой мыслью хочу с Вами поделиться, ибо важна она чрезвычайно. Многие (произносится с небольшой ноткой презрения в голосе) указывают Вам, о величайшие, на Вашу субъективность в статьях и оценках. Указывают так, как если бы это было "плохо" и "неправильно". Некие субъекты считают, что журнал должен быть "объективным", хотя, что они подразумевают под этим словом, мне, каюсь, непонятно. Говорят (с ноткой неуважения!), что игры должны оцениваться не с позиции "нравится/не нравится". Я тактично не стану громить эти воистину жалкие утверждения - я нагло выскажу, что об этом думаю. А думаю, что…

О, Редколлегия, могуществом своим сравнимая с Олимпом, не прислушивайся к мнению сих недальновидных, приземистых существ, ибо не понять им Замысла Вашего! Пишите всегда ТОЛЬКО то, что Вы ЛИЧНО думаете об игре, что лично Вас она заставила почувствовать или пережить! Ведь я, ваш скромный читатель, плачу несколько серебряков не за безликую, сухую, мертвую информацию об игре, а за мнение человека (если же статья написана Сотником, то минимум - Полубога) о ней. Переживания являются самой ценной информацией, которая доступна человеку! Что толку мне, о скромному читателю, от пиксельвой, тупой информации о графике, звуке и тому подобному! Я настойчиво хочу знать, что эта игра представляет из себя внутренне, какая у нее атмосфера, как она влияет на человека, какие эмоции она в нем пробуждает, ибо играю я только из-за этого! Довольно раболепствовать перед доселе невиданной "объективностью", герой сам должен прокладывать себе путь, исходя их только своих убеждений и целей!

Субъективность - самое необходимое качество, для написания интересной и, как ни странно, "объективной" статьи! Зачем подстраиваться под тех "неверных", у которых есть претензии к изложению статей или под липовую и никому неведомую "объективность"?! Верность себе - вот главное качество любого человека! А редактору или писателю это качество во сто крат важнее любого дражайшего сокровища на этой бренной земле! И если

найдется тот наивный, что со мной не согласен - я готов переубедить такого в почти честной дуэли на моих правилах!) 8-)

Garbage, Navigator Dragons DC-leader

Бальзамом на сердце и сладчайшим елеем звучат слова преданного нашего читателя. Который, к тому же, является доблестным рыцарем и защитником чести почетного клана Navigator Dragons, чья слава гремит во многих мирах - от мира "Сферы", до прекрасных долин Адена.

Однако будем объективнее. Или не будем - если прислушаться к словам Garbage. Во-первых, я с удовольствием поддержу его намерение доказывать всем и каждому собственную позицию. Ведь я, как человек "при исполнении", не могу делиться своими собственными умозаключениями, кроме совсем уж очевидных случаев. А потому, все несогласные - вперед, на амбразуры! Отстаивать и доказывать собственное мнение. Но прежде, чем вы начнете прилаживать к винтовке оптический прицел, в качестве финального метода убеждения, прошу ознакомиться с еще одним оригинальным решением означенной проблемы.

Независимый оценщик

Сразу перехожу к делу, дабы не утомлять вас своим нытьем.

Хочу высказать свое мнение по поводу письма Неолита о субъективности авторов (НИМ No11'04). Поддерживая основную идею, позволю себе не согласится с ним в частностях: выделение отдельной рубрики, это действительно многовато. Но что если, для игр второй величины (не достойных двух статей) просто назначить одного оппонента. Который будет делать небольшие "отрезвляющие" заметки, по наиболее субъективным местам в статье. Как мне кажется, это неплохой способ "угодить всем" и поднять объективность. Причем, подобный опыт у вас уже был (см. комментарии Жилина), но, по каким-то причинам, загнулся. Может, стоит возродить? Еще одно: разрешите поинтересоваться, а с какой целью вы выкладываете на ДВД ролики фильмов? Просто, как по мне, то лучше было бы заполнить это место скриншотами, артами и воллпаперами игр.

Павел Мережаный, aka Pass

Дело в том, что комментарии Жилина были как раз наоборот - сугубо субъективными. И именно своим предвзятым мнением и решительной субъективностью Жилин вызывал столько споров и нареканий у многих наших читателей. Тогда форма статьи была такая: авторы стремились к объективности суждения, а Жилин честно писал то, что он думает. Можно, конечно, делать наоборот: авторы будут от души писать все, что им хочется, а отдельным комментарием пойдет совершенно сухая и объективная информация. Но будет ли это интересно, вот в чем вопрос?

Так или иначе - думаю, пора эту тему сворачивать. Вряд ли можно больше сказать о ней, чем мы уже сказали. Впрочем, если кто-то хочет добавить свое веское слово - как всегда, эта возможность всецело остается за вами.

Словесный по...ток

Здравствуйте все читатели (а также редакторы, компьютеры и принторы) этого замечательного журнала, я тут пишу, потому что почти 2х летняя коллекция журналов есть, с недавнего времени стал покупать DVD, а новый журнал попал мне еще и с 2 дисками, дык вот, единственное что хочу сказать, на новом диске самое интересное это красненькая полоска, когда делать нечего, можно по отдирать... вот сижу и отдираю (нету у меня дома DVD), раньше были диски лучше, бесспорно, а вот счас с порно... ну правдо порно на нем нет, сам журнал очень хороший... правдо есть недостатки (я их еще ненашел, но близок, счас вот возьму, и прохождение журнала посмотрю!), истории так себе... я бы мог написать и лучше, но при 1 условии, вы взорвете мою школу (в Питере), а то всю жизнь поганит... с CD я бы убрал разделы: Сервис-пак, и Касперского!

А еще идея появилась, проводить голосование на сайте, и выбирать лучшую игру (на 1 диске) и пускать за место 1 диска - диск с игрой... на-



счет online раздела, я молчу... раньше была Сфера, потом Хроники Хаоса, а счас ничего... ну хоть про MU сделали бы, а так много есть хороших online игр... например World of Warcraft (я неговорил про пиратские сервера, кстати WOW одни из моих самых любимых игр, пусть и на пиратских серверах, про которые я неговорил)...

я хотел бы поставить оценку журналу по 793,6 бальной шкале, в среднем оценка 529,0007, тоесть, очень неплохо... да прибудет с вами всеми PC Only, и запомните, всего лишь 1 шаг в сторону PS или XBox, и вы уже не сможете вернуться назад! если хотите пообщаться моя аська 299584282!)))

Beckham Anton Carlos

Эээээ.... можно я промолчу?

Если кто-то рискнет пообщаться по аське - поделитесь со мной впечатлениями! Сама я не рискну.





История с Happy End

Так вот, какая у меня ситуация. Купил я тут ваш журнал с DVD.

Журнал как обычно отпад, и разумеется первым делом был прочитан именно твой раздел, который я считаю несомненно очень маленьким, но от этого не менее важным. Пришел я значит домой и круто обламался, потому что DVD-ROM заорал как сумашедший и так и не запустил ваш диск. Все остальные диски у меня работают!

*В киоске продавшем мне ваш журнал, меня с вашим DVD послали в *опу. Это еще пол беды. Перезагрузив компьютер, он при загрузке выдал мне вот это: DMA Controller Error Fatal system ... system Halted я снял корпус и посмотрев на его внутренности я понял что чувствуют женщины глядя под капот сломанного авто!!!*

Я собрал компьютер обратно и попытался загрузить. и вы не представляете что произошло. Во-первых, вместо традиционной загрузки с показом хар-к компьютера у меня появилась заставка с логотипом моей материнской платы, и после паузы сразу появился рабочий стол. ЭТО БЫЛА РЕКОРДНАЯ ПО ВРЕМЕНИ ЗАГРУЗКА МОЕГО КОМПА(18сек.) Во-вторых, мой CD-ROM который уже 5 месяцев открывался только при помощи иголки, открывается теперь простым нажатием на кнопку!

ИТАК! Последствия покупки вашего журнала!

1) Прекрасное настроения от его содержимого!

2) Гнев от того, что DVD с кучей интересностей так и не запустился!

3) Время загрузки компьютера сократилось вдвое!

4) Починился мой CD-ROM (непонимаю взаимосвязи и сам)

К сожалению, письмо прибыло ко мне после долгих скитаний по Сети, а потому история не сохранила имени автора. Тем не менее, история сама по себе достаточно поучительна, чтобы познакомить с ней всех вас, незаменимые мои. Конечно, для полного Happy End'а нам необходимо изменить 2 пункт. Например, так "и диск вдруг прекрасно заработал". Но даже без этого, письмо наполнено таким оптимизмом, что впору записать эту историю в анналы истории. "Даже если что-то в вашей жизни происходит не так, как хочется - не стоит терять присутствия духа. В итоге это обязательно приведет к хорошему". Готова спорить, что вызов мастера для ремонта CD-ROM и настройки компа обошелся бы гораздо дороже, чем стоит "Навигатор".

На этой жизнеутверждающей ноте мы закончим симфонию сегодняшнего почтового выпуска. Напоследок хочу еще раз пожелать вам романтического настроения, горячего глинтвейна и прекрасных компьютерных игр, которыми можно наслаждаться долгими зимними вечерами.

И в завершение - замечательная зимняя сказка от нашего постоянно читателя...

Письма мечтательно разбирала романтичная
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Без комментариев

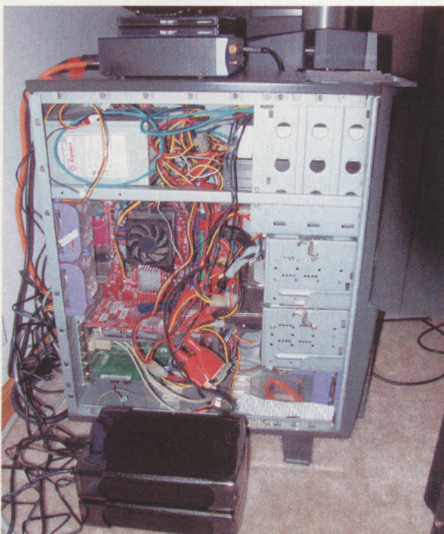
Мы верим. А, по-моему, этот мир уже есть реальность. А точнее эти миры, которые сливаются в единое целое и образуют реальность. Реальность, что по ту сторону. Но все думают, что там другая реальность. Но это ошибка. Просто там она под другим углом.

Скажите, что игры и наша жизнь две разные вещи, и я назову вас сумасшедшими. Но это не означает, что это одно и тоже. Пока не означает.

Раннее утро. Метет снег. Я иду в университет и постепенно ощущаю, что не чувствую шапки. Вместо нее торчащие волосы и бакенбарды до кончиков ушей. Расстегнутая кожаная куртка, вместо пуховика типа Аляска. И где-то на шее болтается полицейский жетон. Я не спал миллион лет. Но эти мысли мгновенно разгоняются моим отражением в окне автомобиля проехавшего совсем рядом. Еду в метро. И моя Берета нервно зашевелилась под курткой. Рука автоматически оказывается в холодном кармане и от безысходности ситуации остается в нем, зажав в своих объятиях мобильный телефон. Кругом пошарканные монолитные красно-белые дома. City 17? Нет. Для этого пейзажа не хватает Цитадели. Небольшая полусвалка. Кругом валяются искореженные кузова автомобилей. Запорожцы, копейки, Нивы, белая Волга. Прогремел металлический звук и умер в глубокой тишине протяжный вой. Зомби с головой осьминога неуклюже подкрадывается сзади. Но, обернувшись назад, я увидел лишь пару собак убегающих прочь. И все-таки это не City 17. Игры. Что наша жизнь игра. Жизнь. Игры хотят быть похожими на жизнь. И с каждым разом все реалистичнее и правдоподобнее. Лично у меня психика (логика) хоть и не железная, но твердая. И держа в руках гвоздодер, у меня (пока еще нет монархической деспотии) не возникает чувства один против всех. А у общества?

Ольховский Никита aka 3Dpen

Где же здесь карбюратор?





СОДЕРЖАНИЕ CD & DVD

Демо-версии

Half-Life 2 DVD

Здоровая не только по весу, но и по длительности прохождения демо-версия представляет ранние уровни игры, а затем переносит игроков в Рэвенхольм. Поиграть в нее можно только при наличии доступа в интернет, потому как придется регистрироваться в системе Steam.



Hearts of Iron 2 (День Победы 2) DVD

Глобальная стратегия, позволяющая переиграть события Второй мировой войны. Сценарий демки охватывает Францию, Голландию и Бельгию в период 1944-45 гг. Примечательно, что игра реалтаймовая и расслабиться не позволяет.



Lemony Snickets A Series of Unfortunate Events

Детская игра по мотивам одноименного фильма. Главные герои - трое детей, постоянно попадающих в неприятные ситуации. Игровой процесс состоит по большей части в сборе предметов, из которых нужно собрать специальный агрегат. Это устройство поможет справиться с проблемой, мешающей двигаться дальше (откроет дверь, убьет комаров-переростков и т.д.). Как обычно и бывает с такими играми, авторы поработали на скорую руку, так что посредственная графика и общее однообразие (например, деталей изобретения всегда три) не удивляет.







СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

Punisher, The

Веселый шутер от третьего лица с персонажем комиксов в главной роли. В демку включено интро на движке и одна маленькая (минут на десять) миссия, в ходе которой Каратель отправится в зоопарк освобождать заложницу. Чтобы понять, какие при этом будут использоваться методы, достаточно взглянуть на физиономию героя. Хотя набор средств превосходит ожидания. Помимо стандартной стрельбы (с двух рук можно стрелять даже из шотганов), имеются интересные возможности интерактивного обращения с врагами: можно использовать их в качестве живого щита; убивать одним выстрелом, подкравшись со спины; и, самое интересное, - допрашивать. Допрос происходит, само собой, в не слишком гуманной форме: мордой об пол, кулаком в живот и т.д. Насколько близок враг к тому, чтобы расколоться, свидетельствует специальная шкала. Так что процесс весьма продуман и предоставляет место для "творчества". В конце уровня нужно будет принести жертву, зарезав бандита на алтаре ацтеков. А сколько таких радостных моментов будет в полной версии...



Sentinel: Descendants in Time DVD

Давно исчезнувшая цивилизация Tastan оставила после себя только загадочные пещеры. Исследованием этого наследия и предстоит заниматься игроку. Единственным NPC будет Sentinel - голограмма рыженькой тетеньки, которая встретится в самом начале демо-версии и будет регулярно появляться в дальнейшем. Голограмма является частью защитной системы пещеры и, по идее, должна всячески осложнять жизнь любопытным "туристам" и использовать их в своих недобрых целях. А на практике рыжулька даже помогает, сообщая информацию о локациях, которых в деме две штуки.



Обои

- City of Heroes
- Guild Wars
- Half-Life 2
- Legend of Mir 3
- SpellForce: The Breath of Winter
- StarShift: The Zaran Legacy
- Street Racing Syndicate
- Witcher
- World Racing 2
- World of Warcraft
- Блицкриг 2

Прохождения

- Knights of Honor
- Космические рейнджеры 2
- The Moment of Silence

Бесплатные программы и утилиты

- Reg Organizer v.2.37
- VoptXP v.7.22

Сервис-пак

- ArtMoney SE v.7.10 русская версия
- BSplayer v.1.02
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.20
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.35 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.29
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.08
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (русская версия)

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.227
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Видеонавигатор

- Закулисье "Пиратов"

Z-Zone

Фанатские видео

- Half-Life 2 flaws
- PF Strike

Трейлеры фильмов

- Sin City
- The Chronicles of Narnia
- The Pink Panther

Settlers: Heritage of Kings, The DVD

Первые полностью трехмерные сеттлеры. Местность выглядит довольно мило, есть смена времен года. Зимой реки замерзают и по ним можно ходить. Здания выглядят внушительно, иногда странновато. В частности, установленная на лесопилке циркулярная пила вызывает ассоциации с чем угодно, но только не со средневековьем. В демке две миссии, одна из которых тренировочная. Вторая миссия довольно долгая и интересная. Нужно последовательно выполнить ряд квестов. Для этого даны два героя, причем настолько крутых, что первые квесты можно выполнить и без армии. Тем не менее, все задания чисто боевые и набрать войско рано или поздно придется. Все это мало вяжется с развитием экономики, ведь можно ограничиться добычей чисто военных ресурсов и созданием армии. Так что оценить, каким будет геймплей в полной версии, очень непросто.



Will of Steel

Нестандартная стратегия, смахивающая на варгейм тем, что не надо собирать ресурсы и строить войска: придется беречь те, что даны в начале. Детально проработанная графика, но плохая подчиняемость и слабый pathfinding юнитов. Хотя, если приноровиться, то эти проблемы можно решить. В демку попала одна миссия из полной версии. Талибы превратили аэропорт Кабула в военную базу и перетаскивают туда технику. Доблестные контртеррористы должны найти и уничтожить все Миги 21, что оказались в руках талибов. Поскольку имеются ремонтные машины и медики, выполнение задания - лишь вопрос времени.



Freeware и Shareware игры

Counter-Strike 2D

Отличный двумерный (вид сверху вниз) римейк Контры. Все как и в оригинале: карты, оружие, команды. Даже используются те же самые переговоры по рации. Приятной особенностью игрушки является возможность играть с ботами в режиме offline.



Игры от Alawar Entertainment

Аэроплан

Главный герой "Аэроплана" - веселый и отважный пилот, бороздящий небеса в поисках приключений. На своем воздушном пути он постоянно встречает странных, вредных, но очень смешных противников, которые изо всех сил не желают давать ему прохода. Они кидаются в него шкафами, стреляют из пушек, сооружают воздушные преграды, но благодаря своему маневренному самолету, который вооружен двумя видами оружия, отважный пилот без труда преодолевает любые опасности.



Диг Мак-Даг

Игра сохранила простоту, динамичность и увлекательность своего предшественника - Digger'a. Именно эти качества сделали ее предка необычайно популярным еще двадцать лет назад, когда четырехцветный монитор был вершиной технического прогресса, а звуковых карт вообще не было. Современная же реализация классического шедевра предлагает на выбор три варианта графического оформления и качественное музыкальное сопровождение.

Вам выпала роль отважного золотоискателя, водителя специального бульдозера-диггера, способного с легкостью прокладывать себе путь под землей. В поисках сокровищ вам придется рыть тоннели и сгребать ковшом бульдозера драгоценные камни и россыпи золота. По вырытым тоннелям на рев мотора бульдозера устремляются полчища разнообразных монстров. Для борьбы имеется пушка, одного меткого выстрела которой будет достаточно для уничтожения самого страшного монстра. Собрав все драгоценные камни, вы переходите на следующий уровень. Всего в игре более 60 уровней, и с каждым уровнем сокровищ становится все больше, а монстры - страшнее.



Куриная месть. Первая разборка

На протяжении веков кур безжалостно уничтожали любители куриного бульона, куриных крылышек и куриных потрошков. Наконец, очередь дошла и до миролюбивой курочки, одиноко живущей на небольшом тропическом острове. На остров высадились орды голодных папуасов, твердо решивших приготовить себе обед из единственной островитянки.

Но она может не только жалобно кудахтать! У нее есть ружье, и каждое удачное попадание превращает кого-то из папуасов в одинокий кактус. Расстреляв такое растение, можно добыть из него монетку или бонус. Бонусы могут вооружить курицу пулеметом или ракетницей, позволить ей управлять полетом пуль, придать ей неуязвимость, и сделать много других полезных вещей. Поочередно проходя игру на каждом из нескольких уровней сложности, вы сможете превратить курицу из желторотого цыпленка в закаленного истребителя любителей куриного мяса. А в самом конце игры вам придется сразиться с боссом - главным поваром папуасов, чтобы раз и навсегда покончить с традицией поедания курятины.

Страйкбол

Римейк арканоида на современном движке. Из блоков-кирпичиков сложены трехмерные уровни, которые выполнены в виде различных животных, техники, природы, и так далее. Шарик летает в одной плоскости и может разбивать только нижний слой блоков. Блоки, из которых состоят фигуры, опускаются вниз, занимая место разбитых шариком. Слой за слоем фигуры оседают вниз и, наконец, исчезают с игрового поля.

Камеру можно вращать вокруг площадки, приближать и удалять,



рассматривая игровое поле во всевозможных ракурсах, что позволяет не только полюбоваться графикой, но и не потерять шарик из виду. Оседающие блоки то и дело образуют систему тоннелей, которые скрывают шарик от глаз игрока. Если не стараться разглядеть шарик под нагромождением блоков, он может долго путешествовать вне поля зрения, выдавая себя только падающими бонусами, а потом выскочить в самом неожиданном месте и вылететь за пределы площадки.

Цветные яйца

Вам предстоит манипулировать стопками из разноцветных яиц, которые под мычание буренок и крики петухов несет большая курица-наседка.

Причем яйца все эти не простые. Не золотые, нет, а разноцветные - в полоску, в крапинку и в цветочек. Ровными стопочками, по три штучки, яйца падают в большую и вместительную корзину. Задача состоит в том, чтобы следить за своевременным освобождением данной емкости. Складывая по три яйца одного цвета горкой, в горизонтальный или вертикальный ряд, мы помогаем цыплятам появиться на свет.



Игры от Realore Studios

Aqua Bubble

Массив разноцветных шариков медленно, но верно опускается к воде, и если он ее коснется - game over. Игрок управляет пушечкой, стреляющей такими же шариками, которые прицепляются к своим товарищам при столкновении. Если в результате этого образуется фигура из трех и более шариков одного цвета - все они лопаются. Шарики, оставшиеся без соседей, также исчезают.

Jig Swap Puzzle

Нехитрый пазл, в котором нужно собрать картинку, разбитую случайным образом на кусочки. Три темы (животные, цветы и пейзажи), три сложности и три режима игры.

Tiny Cars 2

Продолжение микромашинообразных гонок с предыдущего диска. Авторы учли пожелания геймеров и добавили несколько бонусов, машинок, треков и режим мультиплеера.



Дополнения

Battlefield 1942 DVD

Долго ли, коротко ли, а все ж смогли мы наконец-то найти на журнальном диске место для огромной тотальной конверсии Forgotten Hope. По сути, это тот же BF1942, только "быстрее, выше, сильнее". Модификация включает в себя большое количество новой техники, воспроизведенной с особым тщанием, новые классы игроков, новые карты и новый игровой баланс, более сопоставимый с реальным миром.

Для полного ознакомления с начинкой дополнения рекомендуется осилить многостраничный мануал, включенный в архив.



Battlefield Vietnam DVD

Конец 2004 года порадовал любителей BF Vietnam релизами сразу двух мега-дополнений. Во-первых, это новая, сильно увеличенная версия тотальной конверсии Point of Existence. Напомним, события в модификации разворачиваются в центральной Африке, где российские войска отстаивают у американцев право на владение нефтяными запасами Судана. В версии 0.2 добавилось множество летающей и наземной техники, стрелкового оружия, плюс толковые скины для российских солдат и несколько новых карт.

Другим интересным дополнением месяца стала конверсия Operation Peacekeeper. Созданная немецкими моддерами, она основана на событиях, произошедших несколько лет назад в Косово, и повествует о противостоянии немецкого контингента миротворцев KFOR и сербской армии. Точки зрения на данный военный конфликт в мире разные, но ведь и играть можно не только за немцев, но и за сербов.

В нагрузку к модификациям, как всегда, имеется и десяток новых карт для BF Vietnam. Кроме всего прочего среди них можно найти очередной римейк популярной карты Al Alamein (из BF1942), переработанный для конверсии Point of Existence. Новодел включает в себя добавление новой техники и баланс сторон за счет введения дополнительных противотанковых средств обороны на базах.

Command and Conquer: Generals

Затишье после синглплеерной бури - пять карт для многопользовательской игры. Все карты идут только под Zero Hour.

Delta Force: Black Hawk Down (Delta Force: Операция Черный Ястреб)

Старина BHD еще держится, но позиции сдает с каждым месяцем: большинство моддеров постепенно, со скрипом, но переходит на Joint Operations. Так что не обессудьте, но в этом месяце из дополнений имеется только десяток карт: пять мультиплеерных и пять сингловых.

DOOM 3

В этом месяце в подборку дополнений попал десяток мультиплеерных и сингловых карт: можно и другу (недругу, родственнику - нужное подчеркнуть) люлей навесить, а можно и с монстрами в кровавое месиво поиграть.

Особняком от карт стоит произведение под названием Pathway Redux. Это не новая карта, и даже не мод - это римейк старой хоррор-адвентюры Pathway to Darkness, выпущенной небезызвестной компанией Bungie для платформы Mac еще в 1993 году. На движке DOOM 3 эта игрушка получила новое звучание (и "смотрение"): заброшенная индейская пирамида на полуострове Юкатан, монстры, трупы, древнее зло и одинокий десантник, которому позарез нужно доставить бомбу в самые недра подземелий.



Half-Life DVD

Напоследок перед уходом Half-Life подарил нам один из самых интересных модов - Brain Bread, сочетающий в себе элементы кооперативной игры, командного дефматча и немного RPG. При этом с технической стороны мод вносит такие титанические изменения, которые можно сравнить разве что с Natural Selection.



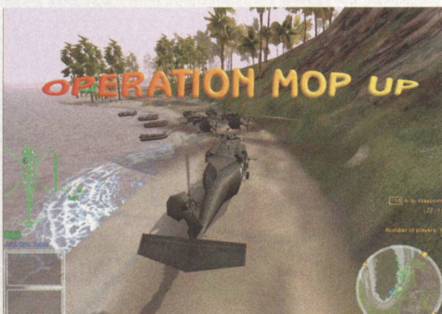
Half-Life 2

После выхода SDK Half-Life 2 стали появляться и первые моды. Пока они небольшие и изменений в них немного, но работа над титанами уже вовсю кипит. Пока же вашему вниманию предлагается одна карта и шесть модификаций.



Joint Operations: Typhoon Rising (Миротворцы: Операция "Тайфун")

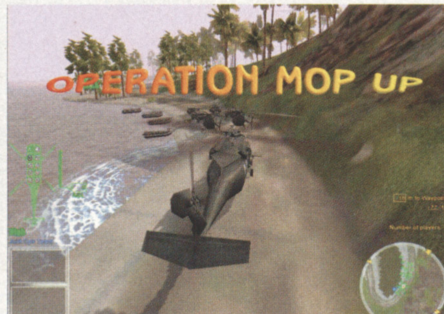
В то время как Black Hawk Down потихоньку догорает в лучах заката своей славы, Joint Operations расцветает тропической зеленью в лучах геймерского внимания. В мощном потоке новых карт для этого мультиплеерного шутера пришлось устраивать форменный шмон и выявлять только самое лучшее. Результат - 18 новых карт. Десяток самых интересных для одиночного (хотя гораздо лучше, если совместного с друзьями) прохождения, и восьмерка самых сбалансированных и красивых для сражений "команда на команду".



Joint Operations: Escalation (Миротворцы. Возмездие)

Не успел еще доехать до прилавков экспаншен для JO, а ушлые моддеры уже взялись ваять для него новые карты. И, надо признать, неплохо это у них получается: десяток новых творений сингло-кооперативного и мультиплеерного толка вполне заслуживает внимания.

Star Wars: Knights of the Old Republic



Десять модов, как обычно. Особого внимания заслуживают модификации Darkkender и Jawa Shop. Darkkender добавляет в игру одноименного персонажа, нейтрального джедая с полным комплектом уникальных предметов. Его можно встретить в самом начале, на Тарисе, и сразу же взять в команду. Конечно, с джедаем с банде играть становится куда легче - но и интереснее, даром что с Дарккендером можно еще и поболтать, к примеру, узнать у него кодексы ситов и джедаев. Мод Jawa Shop добавляет на Татуин (в район Энкорхеда) новую локацию - магазин с двумя джавами. Один продает кристаллы для мечей, второй выдаст вам квест по зачистке подземелья. Враги в этом подземелье обитают очень крутые, но и суммарная добыча будет велика - тысяч 20 наличными плюс огромное количество уникальных видов оружия, включая настоящий боевой топор.

Блицкриг

С этого месяца мы начинаем выкладывать разнообразные дополнения для отечественного "Блицкрига" и его адд-онов. Для затравки - пять однопользовательских кампаний.

Онлайн

Legend of Mir 3 DVD

Двухнедельный бесплатный триал южнокорейской MMO`шки. Описание игры приведено в журнале.



Wish DVD

Мы выкладываем клиент этой беты на наш (и ваш) страх и риск в надежде, что в середине января он будет актуальным не менее, чем сейчас, когда он только появился. Для игры нужно предварительно пройти регис-



WarCraft 3

Десять моделек, аж 22 карты (в основном сингловые), две кампании и два мода - полный набор! Среди кампаний есть неординарная Deandra's Tale от автора знаменитых Joe's Quest и Mordork's Quest. На этот раз речь пойдет о злоключениях эльфийской охотницы на демонов Деандры и ее подружки Габриэллы. Помимо очевидной насмешки над "Зеной", в прицел попали и "Звездные войны", и рядовой Райан... Также присутствует новая версия знаменитого мода The Tales of Raviganion, прекрасно знакомого нашим постоянным читателям. В новой версии вашему вниманию, помимо исправления кучи багов, представлен ряд новых юнитов: от эльфийской девушки-архитектора (теперь эльфы создают здания при помощи заклинаний) до демонского парового танка (жуткая вещь, похожая на печь крематория с колесами). И на сладкое: наконец-то вышла нормальная конверсия WarCraft III в Starcraft! Правда, это не Project Revolution, о котором мы писали, но тоже весьма качественный мод. В игру добавлено огромное количество юнитов из "Старика", все ТТХ также изменены для максимального соответствия первоисточнику. Уровень исполнения - потрясающий, играть всем!



трацию, которая начинается со странички:

https://www.mutablerealms.com/account/application.php

На ней жмете кнопку (Continue), после чего отмечаете окошко в левом нижнем углу галочкой и подписываете соглашение о тестинге (I Agree), заполняете все выделенные оранжевым цветом поля анкеты. После нажатия Submit, на указанное вами мыло придет письмо с ссылкой для подтверждения того, что это именно вы сами проделали описанные выше операции. Щелкните на ссылке и проверьте почту опять, должно прийти письмо с логином и паролем.

О самой игре мы неоднократно писали в журнале. Если в двух словах, то это супермассированная ролевая игра (до 10 тысяч юзеров на одном сервере одновременно) с оригинальным сеттингом, аналогов которому нет. Дело происходит на живой планете, сок которой является основой всего сущего.

Видео DVD

- **Bonez Adventures: Tomb of Fulaos**
- **Dragonshard**
- **Half-Life 2**
- **Project: Snowblind**
- **StarShift: The Zaran Legacy**
- **Tom Clancy's Rainbow Six 4**

Драйверы

- **Catalyst v.4.12 2K/XP**
- **Catalyst v.4.10 98/Me**
- **ForceWare v.71.20 2K/XP**
- **ForceWare v.66.94 98/Me**
- **Hyperion 4 in 1 v.4.55**
- **UDP v.5.10 2000/XP**
- **UDP v.4.27 98/Me**

Патчи

- **Codename: Panzers International v.1.10** DVD
- **Neverwinter Nights English retail v1.65 full patch** DVD
- **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark English retail v1.65** DVD
- **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide English retail v1.65** DVD
- **Richard Burns Rally русский патч v.1.02**
- **Sacred Plus v1.8.2.6** DVD
- **Sims 2, The v.1.0.0.971**
- **Vampire: The Masquerade - Bloodlines Retail v.1.2**
- **Александр v.1.01** DVD
- **Космические Рейнджеры v.1.1**
- **Механоиды v.1.04** DVD
- **Перл-Харбор v.3.02b(3.02bm)** DVD
- **Чистильщик v.1.3**

Обои

- **City of Heroes**
- **Guild Wars**
- **Half-Life 2**
- **Legend of Mir 3**
- **SpellForce: The Breath of Winter**
- **StarShift: The Zaran Legacy**
- **Street Racing Syndicate**
- **Wish**
- **Witcher**
- **World Racing 2**
- **World of Warcraft**
- **Блицкриг 2**

Прохождения

- **Knights of Honor**
- **Космические рейнджеры 2**
- **The Moment of Silence**

Бесплатные программы и утилиты

Reg Organizer v.2.37

Многофункциональный менеджер реестра и конфигурационных файлов. Позволяет просматривать и редактировать системный реестр, осуществлять предварительный просмотр импортируемых reg-файлов (в том числе и из Проводника). Предоставляет возможность чистить реестр, производя глубокий поиск и находя все ключи реестра, относящиеся к данному приложению. Поддерживает функции управления конфигурационными файлами различных типов. Открывает доступ к некоторым недокументированным возможностям операционной системы Windows.

Для жителей бывшего СССР программа бесплатна.

VoptXP v.7.22

Небольшой, но функциональный и быстрый дефрагментатор жесткого диска. Помимо своего прямого предназначения способен выполнять ряд действий по настройке системы, не связанных с жестким диском.

Минусов два: программа принадлежит к категории shareware (работает месяц в полнофункциональном режиме), английский интерфейс.



Видеонавигатор

Закулисье "Пиратов" DVD

Сид Майер и его команда рассказывает о работе над "Пиратами".



Сервис-пак

- **ArtMoney SE v.7.10 русская версия**
- **BSplayer v.1.02**
- **CheatBook-DataBase 2004 v.1.0**
- **DOSBox v.0.63**
- **Dragon UnPACKer v.5.0.0.134**
- **FreeZip! v.2.3.0**
- **Fresh Download v.7.20**
- **IrfanView v.3.95**
- **K-Lite Codec Pack v.2.35 FULL**
- **LX-Cheat-Container v.4.0**
- **Quick Time Player v.6.5.2**
- **Real Alternative v.1.29**
- **SpywareBlaster v.3.2**
- **SpywareGuard v.2.2**
- **Swiff Player v.1.1**
- **WinAce v.2.5 final**
- **Winamp Full v.5.08**
- **Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)**
- **Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)**

Лаборатория Касперского

- **Антивирус Касперского Personal v.5.0.227**
- **Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130**

Z-Zone DVD

Фанатские видео

Half-Life 2 flaws

Любительское видео демонстрирует ряд проколов в AI и игровом движке, зачастую просто издеваясь над несчастными противниками. Целью этого ролика ставилось не раскритиковать Half-Life 2, а показать, что это все же не "игра всех времен и народов".

Трейлеры фильмов

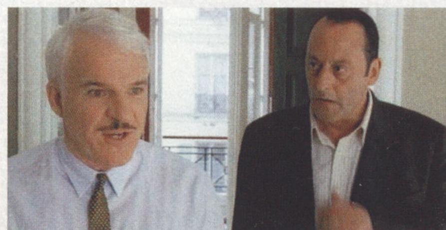
Sin City



The Chronicles of Narnia



The Pink Panther





Нас выпустили под подписку на "Навигатор"!

Среди тех, кто в январе оформит полугодовую подписку на наш журнал с DVD, будут разыграны устройства беспроводной связи (точка доступа USR8054, PC-карта USR5410 и PCI-карта USR 5416). При помощи которых можно сделать сеть на 125 Мбит/с, скажем, между компьютерами на одном этаже, и благополучно резаться с соседом в Counter-Strike: Source.



Призы предоставила компания RRC - мастер-дистрибьютор U.S. Robotics

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал

"Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс ____________ Адрес ____________

Ф.И.О. ____________

Телефон ____________ E-mail ____________

Извещение Кассир	Сбербанк России Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! Не объединяйте платежи! ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа) Краснопресненское ОСБ №1569/01696 7703205156/770301001 (ИНН/КПП) р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "Сбербанк России" г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты) Корр. счет 30101810400000000225 БИК 044525225 Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" (наименование платежа) Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. **Плательщик** (подпись) ______
Квитанция Кассир	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа) Краснопресненское ОСБ №1569/01696 7703205156/770301001 (ИНН/КПП) р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "Сбербанк России" г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты) Корр. счет 30101810400000000225 БИК 044525225 Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" (наименование платежа) Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. **Плательщик** (подпись) ______

Варианты подписки на журнал “Навигатор Игрового Мира”:

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD,82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО ”Навигатор Паблишинг”
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Февраль	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Март	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Апрель	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Май	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июнь	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Июль	2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ____________
(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____
____
(ИНН)
____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ____________ по ____________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)
____
____
(ИНН)
____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ____________ по ____________